
THE LEGEND OF DRAGOON
龍魂騎士
救世傳說
完全攻略本
PlayStation
獨家授權國際中文版!
G2
PS

故事Story

世界上所有的種族
都是從被稱為「神木樹」的一棵樹中誕生的
神木樹中第105個誕生的是龍
第106個是人類，
第107個是有翼人

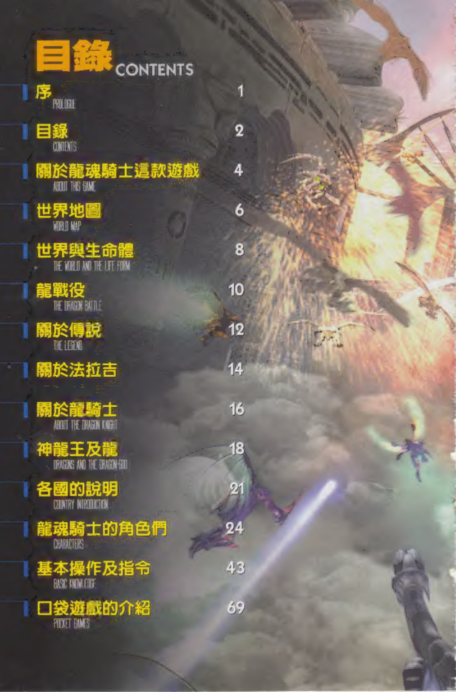
一萬年前

人類和有翼人為了存亡而持續展開激烈的爭鬥。

有翼人使用魔法戰鬥，人類則借助龍的力量來與其對抗。
因為龍的魂魄和人類融合的戰士——龍騎士的壓倒性力量，
最後人類得到勝利。

有翼人、龍以及龍騎士消失，屬於人類的時代來臨。

傳說的戰役經過一萬年後——。現在，新的故事即將開始。



目錄 CONTENTS



關於龍魂騎士 /ABOUT THE KNIGHT

達特的青梅竹馬被穿著黑斗篷的人抓走了，
為了救回席娜，
達特開始了一連串漫長的旅程…。
不過老實說來，
其實達特並不能算是這個故事的真正主角。
因為這個故事雖然是圍繞在達特身邊發生的，
但他並不是這個故事的關鍵人物。
因為最重要的關鍵人物是在席娜及羅絲的身上，
一個是第一百零八個種族的轉生，
一個則是在一萬多年來一直阻止最後種族轉生的黑暗騎士…。
達特則是一直挾在兩個女人之間…（男人真辛苦），
一路上達特碰到許多的人，遇到各色各樣的事情，
於是乎他對他自己的處境開始了解了。
…龍戰爭，
這個世界的形成、龍的傳說…等等，
一切的一切都逐漸明白。而到最後，
知道席娜是最後一個種族的轉生時，
到底故事會怎麼發展呢？
各位親愛的讀者們，

這就得請你們好好的去玩這款遊戲之後才能了解囉！

THE LEGEND OF DRAGOON

レジェンドオブドラグーン

龍魂騎士的世界

世界地圖 /MAP

龍魂騎士的世界
Worlds of Dragon Knights
1





Worlds of Dragon Knights

龍魂騎士的世界



做為這個故事的舞台－安地列斯（エンディネス）大陸，是個被稱為提斯菲爾界、有著廣大範圍的時空間。而提斯菲爾界，不過是幾千萬個世界中的其中一個，並沒有什麼特別的地方。每個世界，都存在一個相當於負責人的意識體存在，對所屬的世界進行管理和經營。至於這些意識體是為了什麼目的而行動，現在還不能說。而這個故事所在的世界，也就是提斯菲爾界的管理者，是叫做索亞的意識體。不過關於他的形貌、思考等等，都還是個謎。索亞在和提斯菲爾界同時誕生後，為了某個目的，開始構築這個世界。

關於生命誕生 /BORN OF LIFE

現在的世界中，雖然充滿著各式各樣的生命，但是在索亞剛構築完成這個世界時，地上並沒有任何生命存在。所以索亞開始著手世界構築計畫中的最後工程－生命體的創造。

索亞降臨在提斯菲爾界中最大的安地列斯大陸，從懷裡拿出一粒種子，種在大地上。這粒種子是被稱作神木樹的生命之木，而由這棵樹木所結成的果實，將會有許多的生命誕生。在索亞的照料下，發芽的神木樹以極為驚人的速度不斷成長，數分鐘之後，神木樹就變成一顆遮蓋住整個天空的巨樹了。又過了不久，從綠意盎然茂盛的枝葉中，開始冒出紅色的果實，這也是神木樹的最盛期。

隨著時間流逝，結實而使樹枝彎曲的紅色果實，一個個的成熟而掉落到地上。接著，從掉落到地面的果實裡，生命之種飛了出來。一個果實代表一個種族，全部共有和果實數目相同的一百零八個種族就此誕生。最後，當所有的果實都掉到地上時，完成使命的神木樹就枯萎了。而這之後，索亞怎麼樣了，到現在還是個謎。

關於生命體 /LIFE FORM

由神木樹而誕生的生命體，雖然全部有一百零八個種族，但並不是全部都存活到現在。隨著誕生和滅絕，發展和衰退的不斷上演，到現在還存在的種族只有數十種而已。而在故事中登場的種族，依照誕生的順序而被分配一個號碼。數字愈大的表示愈是高等的生物。以下便是這故事登場的主要種族。

誕生號碼	種族名	詳細
97號	巨人	身高3～8公尺的亞人類。智能低而有許多種類。
99號	小人	身高1公尺左右的亞人類。智慧和人類差不多，也有許多種類。
105號	龍族	擁有魔力和力量的生物，有許多種類存在著。
106號	人類	各方面都很均衡的生物。智慧還算不錯，繁殖率高。
107號	有翼人	比人類還高級的種族，能使用魔法，智慧也比人類高。
108號	神	是最終生命體，是所有種族中，唯一以單獨個體而存在的種族。



※巨人　吉安特（ジャイアント）族　※小人　米尼特（ミニント）族

關於龍〔ドラゴン〕戰役

ABOUT THE DRAGON BATTLE

在提斯菲爾

〔テスファール〕界裡

生命誕生

剛不久時──

百[illegible]種族的生命體為了成為地上的霸者，不停的你爭我奪。在漫長悠久的歲月[illegible]，有的種族屈服了，有的種族滅亡了，而[illegible]的種族則擴[illegible]勢力之後，最終成為地上的霸者的種族[illegible]和智慧兼備的有翼人。有翼人利用他們的智[illegible]，成功的將比他們層級還高的神的身體和靈魂分離。[illegible]離出來的神的靈[illegible]，被封入水晶球裡，而身體則[illegible]在地上。有翼人[illegible]得到可稱為無限的神之[illegible]後，將所有的種族[illegible]入[illegible]

[illegible]而反[illegible]的人類在各地發起叛亂，和有翼人展開[illegible]，但卻在有翼人壓倒性的力量下遭到擊破，結果成為了奴隸。[illegible]人類來說，從此進入了黑暗的時代。就這樣過了許久，不知[illegible]的[illegible]類已經習慣奴隸的身份，而反抗有翼人的[illegible]自[illegible]者已經沒[illegible]

[illegible]

[illegible]人[illegible]作[illegible]人的[illegible]的前[illegible]的[illegible]。在歷[illegible]激烈而漫[illegible]戰鬥之後，勝利女神終於[illegible]。在[illegible]有翼人的中心[illegible]（カデ[illegible]），並且把有[illegible]打[illegible]之後，人類可以大聲的[illegible]的勝利…



/THE LEGEND

以下有關龍戰役的內容，是取自某本書上的一篇文章裡。

所謂的光榮，是比那閃爍的眾靈還要短暫，虛幻的有如白日夢一般。
一群背上有翅膀的人，靠著偉大的意志索亞（ソア）所賜給他們的力量，統治這個世界好長一段的時間。

他們在呼喚，使用那奇異的語言，操縱那不可見的怪異物體。
善良的人，發出悲痛的叫喊，伏在地上。
邪惡的人，一心想著醜惡的罪行，哈哈大笑的馳騁於大地之上。
在寂靜與喧囂雜陳的時候，一道光芒劃破了黑暗，降臨在真正之王的身邊。
偉大的光芒，將「喜悅」「憤怒」「悲傷」「快樂」的感情與「勇氣」「愛」「慈悲」的心，共七大力量，賜給人類。

他們在吶喊。

七大力量有如巨龍，而他們的吶喊，將原本覆蓋整個世界的烏雲給撕開了。

花費了六千個時辰，為了獻給偉大的意志索亞而昇上天空的五顆星星，有如在砂丘飄舞的砂，被風吹落掉到大地上。

剎那間而悔悟的擁有翅膀的人，以述說著慈悲和愛的內容來懇求。但是，那聲音已經無法傳到索亞那裡　之後，所留下的人，將會以人類的身份生存下去。
而為了偉大的意志索亞所愛的人們，奇跡發生了。當第二個太陽從神聖的大地上昇起時，這個世界將會平定下來，人們迎接約定的時刻來迎。這就是擁有翅膀的人所實行的最後的奇跡。



關於法拉吉（ヴァラ[illegible]）

法[illegible]和[illegible]（[illegible]ーナ）

法[illegible]吉，算來應該是第一百零八個誕生的最終生命體，他的[illegible]為神[illegible]。當法拉吉從這世上[illegible]之後，這個世界將因為他而重新改變。

所以，身為第一百零七個生命體的有翼人，在法拉吉誕生之前，就將他的身體和靈魂分離。[illegible]離出來的靈魂被封閉在水晶球裡，而身體則以「不沈落的月亮」的形式，放在天空上面。而有翼人利用從水晶球發出的無限魔法力，[illegible]起了這個世界。

但[illegible]屬於有翼人的時代，並不是永遠的。身為第一百零六個生命體的人類[illegible]和身為第一百零五個的龍族締結同盟，一起向有翼人的都市[illegible]。有翼人[illegible]日勢弱，利用魔[illegible]法拉吉來應戰，最後並且打敗了人類。不過這[illegible]法拉吉靈魂的水晶球也被人類給破壞了。獲得解放的法拉吉靈魂[illegible]「不沈落的月亮」，可是在有翼人的穩健派知道這件事之後，就在「不沈落的月亮」周圍張起了結界。

無[illegible]回去[illegible]法拉吉的靈魂[illegible]只好轉生投胎變成人類，並且計劃打破沈落的月亮」周圍的結界。但是卻被[illegible]有翼[illegible]穩健派那裡知道的[illegible]騎士羅絲（ロゼ）所阻止。[illegible]每一百零八年[illegible]法拉吉的靈魂[illegible]轉生一次，而最後被羅絲所阻止[illegible]同樣的事情一直反覆發生下去。就這樣[illegible]百零八次轉生的時候，法拉吉的靈魂[illegible]雙胞胎而誕生[illegible]和往常一樣[illegible]羅絲會將法拉吉所轉生的人類殺害[illegible]不知道有雙胞胎[illegible]而把並不是法拉吉所轉生的人類給殺了。

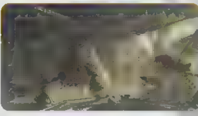


辛
逃過一劫的法拉吉的靈魂，在十八年
以後
在和主角的
程中
慢慢的

龍騎士和龍騎士靈魂

/DRAGON KNIGHTS AND THE SOUL

關於龍騎士



所謂的龍騎士，就是使用龍騎士靈魂這個道具而獲得龍的力量的戰士。使用龍騎士靈魂的戰士，不僅外表會有所變化，連能力都會大幅的提升，這種狀態就稱為龍騎士化。

一旦變身為龍騎士以後，有些原本不會的魔法會因此能夠使用，而通常能力（攻擊力、防禦力）也會得到強化。而龍騎士這個名稱，不但是本遊戲的標題，在劇情以及系統面上，也有很大的關連，可說是本作的關鍵所在。想要知道更清楚的細節，請參照劇情以及系統介紹。

關於龍騎士靈魂（魔眼）

所謂的龍騎士靈魂，是指被稱為魔眼的龍之眼珠。在這個故事中登場的龍，會因魔力的大小而分為七個等級，龍的眼珠愈多，魔力就愈強。若是龍死掉了，則牠那複數的眼睛就會結合成為一個魔眼。而龍騎士就是透過魔眼和龍融合，原本擁有這個魔眼的龍，牠所擁有的能力也會因此被引發出來。

龍騎士靈魂的數目和持有者

在這個故事登場的龍騎士靈魂（魔眼），可分為通常用的七個，以及特別用的一個。

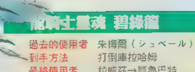
由於一個龍騎士可以擁有一個龍騎士靈魂，所以總共有七個龍騎士存在。不過，隨著遊戲的進行，龍騎士靈魂的持有者也會有所變動。下表便是相關的龍騎士一覽。

龍騎士靈魂 赤眼龍

過去的使用者　吉克・菲爾德
到手方法　已經擁有
最終使用者　達特

龍騎士靈魂 滄海龍

過去的使用者　達米亞（ダミア）
到手方法　打倒梨娜絲
最終使用者　梅魯



龍騎士靈魂 碧綠龍

過去的使用者　朱梅爾（ジュベール）
到手方法　打倒庫拉哈姆
最終使用者　拉威茲→盧魯巴特

[illegible]

過去的使用者　法魯薩克・ヴァルザック
到手方法　在店裡買
最終使用者　康哥爾

龍騎士靈魂 白眼龍

過去的使用者　夏利
到手方法　打倒夏利
最終使用者　席娜→米[illegible]達

龍騎士靈魂 紫電龍

過去的使用者　康薩斯（カンサス）
到手方法　打倒多耶爾
最終使用者　哈謝爾

龍騎士靈魂 暗黑龍

過去的使用者　羅絲
到手方法　已經擁有
最終使用者　羅絲

龍騎士靈魂 神龍王

過去的使用者　拉斯坦
到手方法　（ラスダン）的事件
最終使用者　達特

神龍王和其他的龍

龍的等級

[illegible]個故事中登場的龍[illegible]隨著和龍力的相互[illegible]等級[illegible]的強度是由眼珠的數目來決定的，也就是眼珠愈多的龍愈[illegible]。另外，只要是[illegible]就可以指揮比自己地位還低的其他龍，正因為如此，所以[illegible]面的其他龍。

位階	眼珠數目	等級名稱	其他
1	7個	神龍王	在故事中登場的神龍王（這世上只存在兩隻而已）
2	6個	神龍	龍騎士們裝備龍騎士靈魂時的等級
3	5個	極龍王	黑破龍姆哈耶魯（ムハエル） 在回憶場景時登場
4	4個	極龍	蒼波龍里奇魯（リゴール）
5	3個	龍王	綠牙龍菲爾布蘭德（フェルブランド）
6	2個	龍	在札可（ザコ）戰役中登場
7	1個	小龍	在札可戰役中登場

龍的屬性

龍的屬性可分為七種屬性，以及不屬於任何屬性的無屬性[illegible]關係，而有相性（配合度）的[illegible]的列表，就是有[illegible]屬性的[illegible]間的相對關係。

屬性	炎	水	風	土	光	闇	雷	無
炎	×	○	×	×	×	×	×	×
水	○	×	×	×	×	×	×	×
風	×	×	×	○	×	×	×	×
土	×	×	○	×	×	×	×	×
光	×	×	×	×	×	○	×	×
闇	×	×	×	×	○	×	×	×
雷	×	×	×	×	×	×	×	×
無	×	×	×	×	×	×	×	×

○……會給對方影響，也會受到對方影響

×……給對方的影響還算普通，而從對方那裡受到的影響也是普通

關於龍

菲爾布爾德，是屬[illegible]王等級的[illegible]全長有[illegible]公尺，總重量有[illegible]噸，總共有[illegible]以及三個眼睛。和[illegible]的[illegible]來，不管是重量、[illegible]力量[illegible]

[illegible]

[illegible]龍身[illegible]

[illegible]（[illegible]）[illegible]公[illegible]展開偷襲



[illegible]

在[illegible]中，他是以[illegible]士[illegible]娜絲（リーナス）的使龍身份登場，[illegible]龍[illegible]和達特等人對[illegible]

[illegible]姆哈耶魯（[illegible]之[illegible]性）

姆哈耶魯，是屬於極龍王等級的龍。全長[illegible]12公尺[illegible]總重量[illegible]21[illegible]，有著[illegible]眼[illegible]。牠在龍裡面算是體型小[illegible]類型，即使和菲爾布爾德比起來也還要[illegible]，但是[illegible]所擁有的力量卻非常的驚人，而隱藏在魔眼中的魔力更是[illegible]超乎想像。[illegible]兩個大的翅膀在天空飛翔的牠，那悠[illegible]的樣子，[illegible]闇之貴公子的[illegible]稱號真是十分吻合。另外，其覆蓋全[illegible]的黑褐[illegible]的鱗，有如金[illegible]般的[illegible]，所[illegible]能夠反彈所有的武器[illegible]，而且[illegible]魔法有抵抗力[illegible]可說是不受魔法所影響[illegible]。

在故事[illegible]牠是以暗[illegible]黑龍騎士羅[illegible]的[illegible]登場[illegible]在[illegible]的回憶場景中[illegible]尼特（[illegible]）[illegible]

[illegible]龍王

神龍王，是屬於神龍王[illegible]級的龍。全長有68[illegible]尺[illegible]總重量高達[illegible]噸。[illegible]至高無上、有著七個翅[illegible]的最強龍。[illegible]，原本神龍王[illegible]是[illegible]的名字，而是龍[illegible]等級中的名稱。但是屬[illegible]這個等級的龍[illegible]只有牠而已，於是，對牠抱著[illegible]心的人們[illegible]龍王這個名字來稱[illegible]牠。

[illegible]，在很久以前[illegible]有兩隻神龍王[illegible]過在後來[illegible]龍之霸者誰屬的戰鬥[illegible]現在的神龍活了下來。

牠的特徵[illegible]是那七個翅膀和[illegible]龍[illegible]。[illegible]然本來有八個[illegible]，但是在決定龍之[illegible]者的戰鬥[illegible]失去[illegible]個。另外，覆蓋在牠表面的，不是鱗，而是帶有[illegible]有如甲[illegible]外骨骼，也因此牠[illegible]擁有著[illegible]有龍裡面最強的強度。而在[illegible]方面，更是其他龍所比[illegible]上的，牠的一聲咆哮[illegible]威力之強[illegible]可使大地的形貌[illegible]變。真可說是和牠至高無上[illegible]強[illegible]的神龍[illegible]稱號，再合適也不過了。

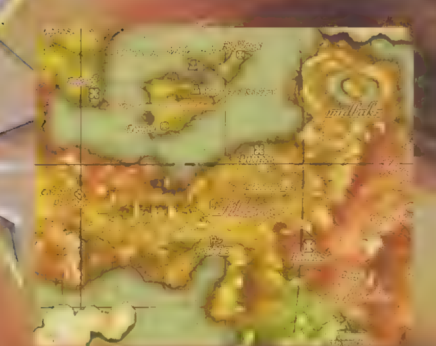
在故事中[illegible]是從[illegible]數[illegible]之久的[illegible]中醒來，並且[illegible]了[illegible]王國米[illegible]仙[illegible]（[illegible]）的王都迪尼拉[illegible]（[illegible]）[illegible]

各國的介紹

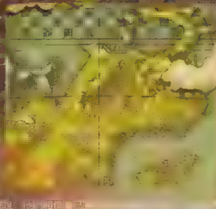
提貝羅亞（ティベロア）王國

[illegible]貝羅亞王國，位於安地列斯大陸中央[illegible]是個海岸線[illegible]的國家。但是由於[illegible]年的降雨量極低，農作物幾乎無法生長，所以人們為了糧食所需，將目標轉向大海。[illegible]造船技[illegible]航海技術[illegible]很發達，可說是安地列斯大陸[illegible]盛的[illegible]

[illegible]



神聖王國米魯・仙塵



神聖王國米魯・仙塵，位於安地列斯王國的最北部，是擁有最廣大領土的國家。但是，這個國家的國土有[illegible]成都被冰雪所封[illegible]，而剩[illegible]的則[illegible]林[illegible]，由於在凍土上[illegible]種植農作物，所以這個國家的[illegible]就跟所處環境一樣的嚴酷。

但即使如此，居住在這裡的人[illegible]從不離開這裡，因為這塊[illegible]他們來說是個神聖的地方、是距離神最近的地方。關於這點，可以[illegible]到[illegible]。當初創造世界[illegible]神，一開始來到這個地面上並[illegible]種植創造出所有生命的神[illegible]點，就是這裡。所以對這裡的居民來說，他們相信[illegible]崇拜、守護著神，以後可以和神一起生活[illegible]現在的苦[illegible]的修行下去，[illegible]且接近[illegible]的一種試[illegible]。

這個國家最早被建立時，距離現在已經是[illegible]一千[illegible]百[illegible]是龍戰役結束的那一年。龍戰役是人類和[illegible]人[illegible]這裡就是以曾經存在過有翼[illegible]的國家而聞名[illegible]的第一[illegible]開始算起，是第五百[illegible]的領[illegible]

聖帝格洛尼亞[illegible]遺跡之[illegible]

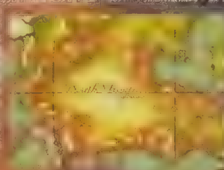
勇敢的向有翼[illegible]，但是人類根本不是[illegible]以使用魔法的有[illegible]在聖帝格洛尼亞諾這裡，有個劃時代的發現，那就[illegible]自因此[illegible]得到和龍匹敵的力量，還能使龍成為忠心耿耿的部下[illegible]人類開始反擊。當時[illegible]帝迪[illegible]斯（ディ[illegible]），將從龍那裡所得到的龍騎士靈魂交給值得信賴的騎[illegible]，並對有翼人的帝都卡迪沙（カディ[illegible]）展開襲擊。結果這場戰[illegible]，最後演變成將全安地列斯大陸都捲入的一場大戰。激烈的程度，有如將大地[illegible]貌改變一般。隨著戰爭的結束，聖帝格洛尼亞諾和有翼人的帝都[illegible]迪[illegible]也一齊從地面上消失。後世就將這場人類[illegible]有翼人的戰爭稱[illegible]戰役。



死亡領域（デス・フロンティア）

「死亡領域」是位於[illegible]地列斯大陸中心位置的沙漠，其炎熱的太陽和不停的吹著激烈的[illegible]，使生物難以在此生存。但儘管如此，還是有許多所謂的冒險家，不顧生命[illegible]向[illegible]前進，[illegible]就是因為在這個砂漠，從以前就流傳著一個傳說。

話說在很久很久以前，[illegible]和有翼人群雄並起的時代，[illegible]裡是個綠意盎然的大地，[illegible]以聽到五顏[illegible]的鳥兒[illegible]美妙的歌聲，此外，河流清澈無比，[illegible]在這裡棲[illegible]。但是[illegible]



[illegible]的生命[illegible]起來[illegible]了[illegible]愛好和平者不能居住的地區[illegible]死亡的恐懼也沒[illegible]所[illegible]生命都[illegible]相[illegible]的生活在[illegible]所以有[illegible]為了追求永遠[illegible]或是追求[illegible]因此[illegible]漠中消失了[illegible]



[illegible]

[illegible]是位於[illegible]地列斯大陸西邊的群島，[illegible]以前原本是大陸的一部分，[illegible]於為什麼會和大陸[illegible]現在還是個[illegible]一直到[illegible]還沒有從大陸[illegible]人[illegible]到[illegible]完全孤立的[illegible]況中。

根據傳[illegible]的某個地方[illegible]有人[illegible]那裡，[illegible]是[illegible]還不清楚。

THE LEGEND OF DRAGOON

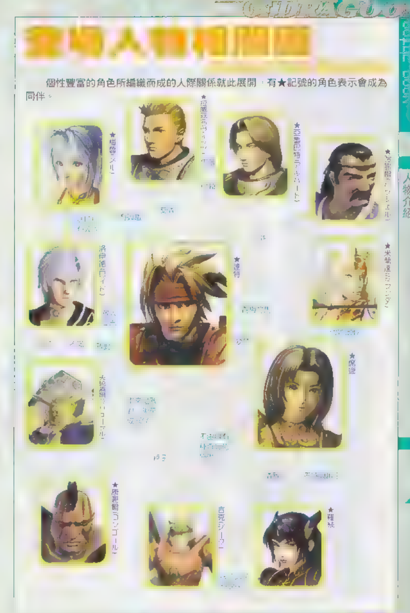
レジェンドオブドラグーン



龍魂騎士的角色們

登場人物相關圖

個性豐富的角色所編織而成的人際關係就此展開，有★記號的角色表示會成為同伴。





達特

（23歲・男・178cm）（ダート）

本作的主角，以玩家的分身身份在世界各地冒險。全身穿著紅色的鎧甲，栗色的頭髮上圍著一條印花布。有著非常強烈的正義感，所以對於心術不正的行為有著極端的厭惡感。由於他的年紀輕，所以難免有時會發生錯誤，但是他依然堅持照著自己的信念來行動，是一個很有魅力的角色，充分具備一個領導者應有的資質。

為了雙親的仇恨，他展開了找尋黑色魔物的旅行，但是由於威振全大陸的龍騎士和龍的相繼登場，他也因此被捲入一場充滿苦難的命運當中。在這過程中間，遭遇到和同伴的相遇、別離，還有和龍騎士們的戰鬥……。而命中註定當同之御子席諾、黑龍騎士羅絲、還有達[illegible]父親吉克・菲爾德（ジーク・フェルド）聚[illegible]一起時，宿命裡關鍵的一刻，就要到來[illegible]

TRANSFORM

Level	ダート經驗值
1	0
2	1200
3	6000
4	12000
5	20000



席娜

（シェーナ）（18歲・女・160cm）

background

本作的女主角，在故事裡扮演著很重要的角色。姿容端莊秀麗，外表還留有一絲青澀的感覺，黑色的眼珠雖然讓人覺得溫柔，其實卻隱藏著堅強的意志。另外，身上穿著用白底的布所作成、十分輕盈的衣服，背後則背著狩獵用的弓箭。

她的心地有如溶化的雪水般的清澈，不管是什麼樣的人，她都能一視同仁的溫柔對待，不禁讓人以為她是那光輝耀眼的聖母。

她是謝爾斯村村長的女兒，還和特爾是青梅竹馬，不過事實上，她卻是每隔一百零八年會轉生到世上的月之御子。隨著故事的進行，將會有一連串的異變向她襲擊，最後，她將會發現她真正的身份和應該扮演的角色。

Level	シェーナ經驗值
1	0
2	1000
3	6000
4	12000
5	20000



羅絲

（外表看來26歲・女・170cm）（ロゼ）

Background

本篇的另一個女主角，在故事中也是很重要的角色。一頭烏黑的頭髮卻有著極為蒼白的臉孔，緊繃的容貌給人一種知性的感覺。身上穿著既不是布、也不是橡膠、讓人不可思議的質料做成的衣服，手裡則拿著細長而尖銳的武器。有著給人寂寞感覺的臉孔，似乎背負著不可告人的事情，而見到她的人，都會被她那神奇的魅力所著迷。

事實上，在這個故事中，她有著舉足輕重的地位，這樣子說好了，如果說達特是這遊戲的主角的話，那麼羅絲可說是這個故事的主角。

而這樣的她，有三種面貌。第一[illegible]是達特在危急時幫助他，並肩作戰的同伴。第二種是[illegible]黑飛族的龍騎士。最後第三種，是在一萬一千年前[illegible]之御子消滅的黑色魔物。隨著故事的進行，達特[illegible]雖然會互相吸引，但是當羅絲的真實身份明朗化[illegible]兩人卻有著難以形容的緊張氣氛在高漲著。

Level	ロゼ經驗值
1	0
2	1000
3	2000
4	12000
5	20000



拉威茲

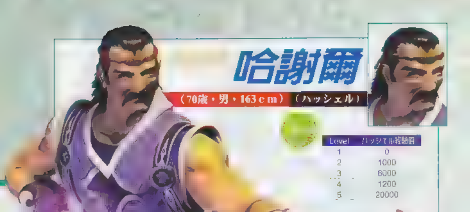
（ラヴィッツ）（34歲 170cm）

Level	ラヴィッツ經驗值
1	0
2	1000
3	6000
4	12000
5	20000

第一個成為達特同伴的角色，就好像達特的大哥一般。一頭金色短髮，和鍛鍊的無比強健的肌肉，看起來就像職業摔角手一樣。因為他從小在父親嚴格的教導下成長，所以不論對自己或別人都要求嚴格，從來不會和人說笑。

拉威茲出生於世家在從古早以前就侍奉賽爾提歐王國（セルディオ王國），也就是現在巴吉爾公國（バージル公國），父親和祖父都是為王室而戰死的勇敢騎士。當然他也在16歲時進入王宮修行，現在是國王亞爾巴特（アルバート）最為信賴的賽爾提歐王國第一騎士團的騎士團長。

在故事中拉威茲因為和反叛軍之戰敗北，被監禁在黑爾萊納監獄（ヘルライナ監獄），後來在達特前來營救雪娜（シェーナ）時和他相遇，之後以騎士的身份壯烈犧牲。



哈謝爾

（70歲・男・163ｃｍ）（ハッシェル）

Level	ハッシェル經驗值
1	0
2	1000
3	6000
4	1200
5	20000

TRANSFORM

2

身懷世上罕見的武術，頭上長著白色的辮子，身穿紫色道袍的老人。他的眼睛總是瞇成了一線，嘴角留著鬍鬚，發出爽朗笑聲時隨著搖曳的頭髮如炭一般烏黑，體格也是非常強健，一點也不輸給年輕人，很難想像他是超過60高齡的老人。這都是因為他具有一身卓越的武術修為。

哈謝爾出身於安地列斯大陸（エンディネス大陸）最西端的路提（ルジェ），為了找尋離家出走的女兒克雷亞（クレア）而到了此地，並和達特命運般的相遇。在和達特一起冒險的旅途中，哈謝爾逐漸發現原來達特正是他的女兒克雷亞的兒子……。



梅魯

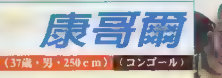
（メル）（16歲・女・154 cm）

background

故事中途加入成為同伴的梅魯，雖然身軀嬌小卻穿著露出度很高的舞孃服裝，努力的想展露成熟魅力。可惜因為她的發育還未成熟，加上一張娃娃臉，所以還不足以引人遐想。雖然如此，並不是本人長得不夠漂亮，相反的梅魯有著健康的小麥色肌膚和閃亮的大眼睛，及腰的長髮用繃帶綁成馬尾巴，看來非常可愛。個性非常開朗而有朝氣，只是有時容易發怒。因為她對自己平坦的胸部非常介意，只要說到和胸部有關的字眼就會敏感，如果有不識相的人提起這件事，梅魯會不留情的用和她體型不相稱的超大型槌頭給予痛毆。

梅魯就是像這樣常見（？）的普通小女孩，除了一頭銀色的頭髮以外……。沒錯，她也是有翼人的末裔，但是她和洛伊德不同，希望人類和有翼人能和平共處，為了尋找這個方法而展開旅行，在途中和達特相會後成為同伴。

Level	[illegible]
1	0
2	1000
3	2000
4	12000
5	20000



康哥爾

（37歲・男・250 c m）（コンゴール）

全長2公尺50公分的巨漢，頭上有著不可思異的刺青，他的裝甲非常少，唯一能稱之為裝備品的，只有在胸前交叉成十字形的大型肩帶和老舊的腰帶而已。但是他右手持著巨大戰斧在戰場上衝鋒陷陣的雄姿，就宛如鬼神一般令人畏懼。我們從他的體型可以猜到他並不是人類。沒錯，他就是巨人族在地上殘存的最後一人。過去在地上共有多達108個種族存在，但是如今只剩下少數幾個種族而已。康哥爾所屬的巨人族也是在數十年前，被人類邊境部族所殲滅，剩下最後一人的他，被年輕時的多耶爾所[illegible]而效命於他。

雖然康哥爾在戰場上與邊特等人敵對，但是隨著時間漸漸被邊特感召，後來在故事中盤加入成為同伴。

TRANSFORM

Level	コンゴール經驗值
1	[illegible]
2	1200
3	6000
4	1200
5	20000



米蘭達

（ミランダ）（30歲・女・177 c m）

世上有一個叫做神聖王國秘雷・塞佐（ミール・セゾー神聖王國）的國家，從古早以前就被當作是生命誕生之地而受到人們景仰崇拜。治理這個國家的女王帖雷莎（テレサ）身邊有4個保護她的「武」「慈悲」「愛」「喜」四大神官，每位神官都是年輕貌美的女性，人們因憧憬而稱她們為秘雷四姊妹。米蘭達就是其中職司「武」的神官。

米蘭達有著一頭金色微捲的長髮，頭上帶著銀色的髮飾，以女性來說身材算是非常高挑，個性也有點激烈，外型就好像北歐神話中的女戰神一樣。在故事中，她為了指揮大家討伐從一萬數千年沉睡中醒來的神龍王，而勇敢的挺身而出。在這場戰鬥中，她得知了背叛者洛伊德的陰謀，後來便接替身體不適的席娜加入成為同伴。



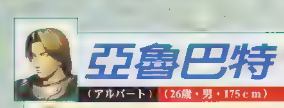
洛伊德

（外表看起來28歲，實際年齡53歲，男，191 c m）（ロイド）

本篇主角達特的競爭對手，遊戲中事件以他為中心不斷的發生。他的身高非常的高，擁有一頭散亂的銀髮和閃耀紅光的眼睛，外型挺拔俊美，走在街頭不只是女性，連男性都會為了多看他一眼而回首佇足。或許是因為如此，平常總是穿著斗篷式的披風行動。

在本篇故事中，銀色的頭髮被設定成是非常稀奇罕見的，被當作是有翼人的象徵。

洛伊德自幼便夢想著讓消失在太古時代的有翼人之榮華，在現代重現，因此被梅爾布・弗拉瑪的靈魂（靈魂）利用他這個的弱點而加以控制。但是後來他在和達特等人的戰鬥中，逐漸理解到人類的優點，並受到溫可兒（ウィンク）獻身般的愛情，和達特敢於面對困難的勇氣所感動，最後終於認清自己所犯的錯誤壯烈犧牲。



亞魯巴特

（アルバート）（26歲・男・175 c m）

故事開始的地點賽爾提歐王國（現在的巴吉爾公國）的國王，在拉威茲死後加入成為同伴。他和拉威茲正好相反，體型削瘦看起來怎麼適合戰鬥，但是因為從小就接受王室指定的國技，也就是槍術的訓練，現在可是世界知名的用槍高手哦！

原本巴吉爾公國和桑朵拉帝國（サンドラ帝國）是同一個國家，叫做賽爾提歐王國。但是20年前因為國王卡魯拉（カルラ）猝逝，國家分裂成正當後繼者的亞魯巴特派，和國王的弟弟多爾爾（ドウエル）派。故事的前半就是敘述巴吉爾公國和桑朵拉帝國這場內戰，之後亞魯巴特派戰敗，而他自己也成了階下囚。

後來達特等人為了搭救亞魯巴特而犧牲了拉威茲，一行人情緒跌落谷底，於是亞魯巴特決定繼承拉威茲的遺志，和達特一起踏上尋回「月之寶玉」的旅程。

人物介紹 Character Introduction 2



滄海龍騎士

黎娜斯

（25歲・女・167 c m）（リーナス）

background

黎娜斯和洛伊德同樣是有翼人的後裔，但是她不像其他有翼人那麼有才能，經常被同伴當傻瓜，因此她的個性變得很彆扭，最後離開了有翼人的森林。之後她在地上招集一群混混加入蓋利菲盜賊團（ゲーリッヒ盜賊團）並成為頭目時和洛伊德相遇，洛伊德不但沒有瞧不起她，反而稱她為可靠的夥伴，因此她愛上了洛伊德願意為他犧牲生命。

憎恨有翼人的黎娜斯連他們的衣著打扮也討厭，喜歡穿人類的服飾。雖然她的說話語氣和舉動有些粗魯，但其實只是害怕寂寞而已本性很單純。

劇中其他的角色們
/OTHER APPEARING CHARACTERS

赤眼龍騎士吉克・飛爾得
（ジーク・フェルド）



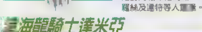
本篇的主角達特（ダート）之父，黑龍騎士羅絲（ロゼ）過去的戀人。一頭栗色的及肩長髮，因為討厭重裝備，平時防禦裝備只以最低限度的紅色布衣上面加一件皮革鎧甲，以速攻取勝。

吉克是龍之戰役那個時代的人，也是聖帝葛羅利亞諾（グロリアーノ聖帝）的7大龍騎士之一。和黑龍騎士羅絲有婚姻之約，原本在龍之戰役後兩人應該有一段美滿的姻緣，但是他卻在攻打有翼人最後的城塞・王都卡蒂莎（カデッサ王都）時，中了有翼人指揮官梅爾布・弗拉瑪（メルブ・フラーマ）的石化詛咒。

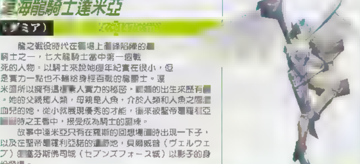
白銀龍騎士夏利
（シャーリー）

距今一萬一千年前，有翼人和人類為了爭奪地上的霸權而展開激烈的龍爭虎鬥，因為這場戰爭的勝敗和龍有很大的關係，所以後來被稱之為龍之戰役。夏利是人類當中少數能夠駕馭龍騎士靈魂的龍騎士之一，當時雖然有為數不少的龍騎士，但是其中能夠駕馭最強之龍騎士靈魂的龍騎士只有7個人。她所擁有的白銀龍靈魂正是其中之一。龍之戰役結束後，七大龍騎士當中聽到勝利歡呼聲的，就只剩她和羅絲2人而已。

夏利原本是服侍神明的女巫，非常頑固固執。肩膀上大型的披肩像天女般蓋住她的身體，及腰的長髮帶著少許紅色，額頭和鼻子上畫上了白色的妝是她將一生奉獻給神明的證據。夏利的個性穩重而謹慎，羅絲是她最好的朋友。在故事中她的肉體已經消滅，只剩下精神還存在，後來在夏利神殿最深部和羅絲及達特等人重逢。



碧海龍騎士達米亞
（ダミア）



龍之戰役時代在戰場上衝鋒陷陣的龍騎士之一，七大龍騎士當中第一個戰死的人物。以騎士來說她的年紀實在很小，但是實力一點也不輸給身經百戰的龍騎士。達米亞所以擁有這樣驚人實力的秘密，是她的出生來歷有關。她的父親是人類，母親是人魚，介於人類和人魚之間混血兒的她，從小就展現優秀的才能，後來被聖帝葛羅利亞諾當時之王看中，接受成為騎士的訓練。

故事中達米亞只有在羅斯的回想場面時出現一下子，以及在聖帝葛羅利亞諾的遺跡地，貝爾威普（ヴェルウェブ）和塞芬斯佛司城（セブンズフォース城）以影子的身份登場。



碧綠龍騎士休貝爾

（シュベール）

龍之戰役時代在戰場上衝鋒陷陣的龍騎士之一，七大龍騎士當中第二個戰死的人物。他原本並不是騎士，而是一個生物學者，身上穿著樸素的白色衣服，上面披著一件代表學者之證的斗篷。頭上帶著三角形的帽子，帽子上繡著學園的紋章。休貝爾從小就立志成為一個偉大的學者，當他夢想實現時，獲贈了一副鑲框的眼鏡。他對生命存在意義的研究特別熱衷，生命到底從何而來向哪而去，以及生命為何而存在，花費一生鑽研研究最大目標，就是要找出這個的答案。當休貝爾遇到一個插曲時，他成了一個龍騎士。

故事中休貝爾只有在羅絲的回想場面時出現一下子，以及在聖帝國羅利亞諾的遺跡地，貝爾威普的塞芬斯佛司城以影子的身份登場。

黃金龍騎士霸爾札克

（ヴァルザック）

龍之戰役時代在戰場上衝鋒陷陣的龍騎士之一，在攻打有翼人最後的城塞卡雷爾時英勇戰死。體形壯碩無比的霸爾札克，所有武裝備品都是特別訂製的，他所愛用的巨大戰斧看起來一點也不像是人類在用的。看到他揮舞戰斧輕鬆的像在玩小刀一樣的人們，都背後猜測他不是人而是巨人族。霸爾札克是出身帝國聖帝國羅利亞諾貴族世家的貴族世家，但是非常喜歡小孩子，總是以和體型壯碩體型不相稱的可愛口氣，和小朋友們暢談光明的未來。故事中霸爾札克只有在羅斯的回想場面時出現一下子，以及在聖帝國羅利亞諾的遺跡地，貝爾威普的塞芬斯佛司城以影子的身份登場。

紫電龍騎士卡薩斯

（カンザス）

龍之戰役時代在戰場上衝鋒陷陣的龍騎士之一，在攻打有翼人最後的城塞卡雷爾時英勇戰死。卡薩斯平常總是穿著黑色裝束，全身上下都藏有武器，黑色的頭髮中夾雜著少數白髮。他是七大龍騎士中唯一不是本性純良，和義理、學歡、博愛等字眼完全絕緣的男人。卡薩斯從小就被父母遺棄，為了生存而騙人、奪財，惡行簡直罄竹難書。像他這樣的人為什麼會有180度的大轉變，願意為他人犧牲呢？原因大概是和白銀龍騎士要利的相遇吧！

故事中卡薩斯只有在羅斯的回想場面時出現一下子，以及在聖帝國羅利亞諾的遺跡地，貝爾威普的塞芬斯佛司城以影子的身份登場。

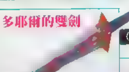




碧綠龍騎士庫拉哈姆

（グラハム）

向皇帝多那爾宣誓效忠的騎士，同時也是第二騎士團的團長。中等體格的他屬於武力型的武將，擅長少數精銳的游擊戰，在眾多騎士團長中就以他最為忠心耿耿，個性頑固不懂得通融，和拉爾兹的父親是好朋友。



多耶爾的雙劍

皇帝多耶爾

（52歲・男・182 c m）

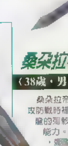
掌握桑朵拉帝國實權的偉大皇帝。20年前原本巴吾爾公國和桑朵拉帝國是同一個國家，叫做賽爾提國王國，因為賽爾提國國王的弟弟多耶爾叛變而分裂成兩個國家。

多耶爾身穿青一色藍色的鎧甲，拿光之劍，左手持暗黑之刀，個性勇猛果敢，許多武將因佩服他而甘心效忠。他們打著消滅腐敗世界的旗號，企圖以武力征服大陸。

小隊長（黑騎士）

（45歲・男・177 c m）

桑朵拉帝國局部占領軍第二大隊[illegible]的第三小隊隊長。雖然出身下級貴族，但他是天生的浪蕩子弟，20歲時就離家出走，因為還有幾斤力氣，當桑朵拉軍兵力不足在進行招募時前去應徵，便編入了軍隊。不過因為他是貴族出身，所以自尊心高經常瞧不起別人。



桑朵拉特殊兵

（38歲・男・172 c m）

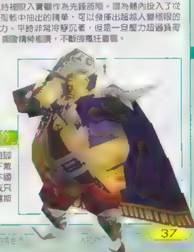
桑朵拉帝國秘密編成的特殊部隊第一期生，在霍庫斯攻防戰時被投入實戰作為先鋒部隊。因為體內投入了從龍的骸骨中抽出的精華，可以發揮出超越人類極限的能力。平時非常冷靜沉著，但是一旦壓力超過負荷，就會精神崩潰，不斷的瘋狂亂叫。



夫琉喜爾

（フリューゲル） [illegible]

桑朵拉帝國隸屬黑爾茶納監獄的獄長、手短腳短、貪吃好色，肚皮因充滿脂肪而鼓起，全身上下戴著缺乏品味的裝飾品。因為他的個性過於殘忍，本國也是為了讓適才將他調來皆這個職務，唯一的朋友只有他養的寵物羅德利蓋斯（ロドリゲス）和卡布達斯（ガフタス）而已。



盜賊團馬皮

（マッピ）



凱利菲盜賊團的第 2 號人物，總是身子向前[illegible]像猴子一樣走路，擁[illegible]有一瞬間[illegible]移動的能力，擅長[illegible]到[illegible]人身後取人首級的技巧。對他[illegible]說奪人財物不如奪人性命來得有快感，[illegible]手還勝於[illegible]盜賊。

盜賊團凱利菲

（42歲・男・176 c m）

[illegible]立凱利菲盜賊團的格鬥家，剛[illegible]始只是攔路取財的小規模山賊，在將頭目位置讓[illegible]黎娜斯後勢力逐[illegible]大。凱利菲以前是在哈謝爾門下修行的頭號弟子，因為某件[illegible]而被逐出師門。

苟魯嘎嘎

（ゴルガガ）



東北部邊境部[illegible]戰士，文化等級很低，生活[illegible]食靠狩獵來獲得。將毛皮拿到羅安城時，得知勇者大會的事情而決定出場比賽。由於他過[illegible]是與猛獸為伍、敗即死的狩獵生活，為求勝利[illegible]來不擇手段，因此在勇者大會中破壞了大[illegible]規則，被貼上了[illegible]者的標籤。

塞爾菲斯

（セルフィス）

奉侍巴吉爾公國某個爵家的騎士，能力普普通通忠誠心也普普通通，沒有什麼特徵的人。



丹頓

（ダンドン）

和[illegible]一樣曾侍奉巴[illegible]爾公國某個國家的騎士，也是國內戰伯國家滅亡後，流浪到羅安。體型壯碩的他擅長防禦後的反擊，雖然外表看來粗魯，但是頗有正義感，不會去欺壓弱者。

亞特羅



（アトロウ）

住在森林裡的獵人，據說其弓箭神技世上無人能出其右，他之所以參加勇者大會不是為了賞金，而是為了讓世人知道他的實力。由於從來沒有獵物能逃過他的掌心，使他養成的態度傲慢而自視過高。後來在勇者大會中痛切的體會到，不會反擊的獵物和會攻擊回來的戰士間的分別。



盜賊德雷克

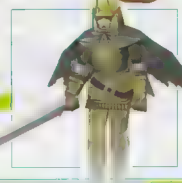
（ドレイク）

以夏利神殿為老巢的盜賊，他雖然自稱是寶物獵人，但是行為和盜墓者沒兩樣。有一次當德雷克潛入夏利神殿時遇到夏利的亡靈，從此以後洗心革面開始保護夏利神殿免受其他盜墓者的破壞，並且童心未泯的在神殿裡設了許多陷阱，不是天生的壞蛋。

騎士隊長的亡靈

（39歲・男・172 c m）

18年前被黑色魔物襲擊而沉沒的皇后菲利號上的騎士們。他們是為了護衛菲利公主而搭上皇后菲利號，在和黑色魔物戰鬥後最終還是和船一起沉入海底，不過誓死保護公主的騎士魂，使他們死後變成亡靈留在現世。





魔老法烏司特

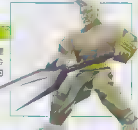
（ファウスト）

有翼人元老院的長老，也是機動要塞法蘭貝爾（フランベル）的司令官。機動要塞在1萬年前的龍之戰役時被攻陷，現在已經停止機能。但是藉由生命維持裝置活到現在的法烏司特，企圖讓法蘭貝爾再度浮上天空。

法烏特司具有超強的魔力，會輕易操縱一般有翼人無法使用的魔法，甚至能讓人造有機物注入生命，創造出虛假的生命體！

貝克達

（ベクタ）



法都捷內巴特司（法都）的執法3人組之一。有翼人的法都捷內巴特司在龍之戰役時雖然墜落到地上，但是其機能維持至今。貝克達和賽蕾普（セレブ）、庫必拉（クビラ）都不是純種的有翼人，參有其他種族的血統。其中貝克達是有翼人和巨人族的混血，只有大金剛般的智能，憑靠本能行動。

賽蕾普

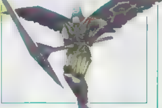


（セレブ）

法都捷內巴特司的執法3人組之一。她是有翼人與黑暗蠢動者的混血兒，一出生就沒有眼睛，只以繃帶纏住臉孔。因為她容易歇斯底里，凶起來時不分敵我胡亂攻擊別人，所以沒人願意接近她，唯一的同伴只有貝克達和庫必拉。

庫必拉

（クビラ）



法都捷內巴特司的執法3人組之一。龍之戰役時因為他是人類和有翼人的混血兒而猶豫不決，不知道自己該加入哪一邊陣營，結果最後受到兩邊的排擠，在絕望之餘投身黑暗之中。後來解救了和自己同樣被世間疏遠的貝克達和賽蕾普，和他們組成執法3人組。

魔界使者札格威爾

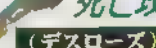
（ザグウェル）

札格威爾屬於黑暗蠢動者一族，在有翼人的死都梅菲爾（死都メーフィル）裡貪婪的收集靈魂。札格威爾在他的一族裡算是智能較高的，精通各種語言，支配了寄生生物梅儂（メノン）和死神之杖等下等生物，自稱是黑暗的貴公子。

怨靈拉威茲

（ラヴィック）

過去曾經是和主角一起冒險的同伴，在波洛伊德爾戰役，在死都梅菲斯以亡靈的身份登場。因為牽掛主君和同伴的思念，使他死後仍留戀人世，卻被魔界使者亂格爾捕捉住並植入寄生生物梅儂，變成了只有憤怒和憎恨的負向騎士，阻擋在達特一行人面前。



死亡玫瑰

（デスローズ）



死亡玫瑰是米爾達對母親的憎恨具體化後的產物，實際上並不存在。

米爾達在心中非常憎恨拋棄臥病在床的父親和年幼的自己，而離家出走的母親。這個心情在不沉之月的神秘力量影響下，誕生出死亡玫瑰。死亡玫瑰的下半身是蜘蛛上半身是玫瑰，花蕾的中心有母親的面孔，以充滿痛苦和混亂的語氣向女兒低語。

夢魘

（12歲・女・142 c m）



夢魘是哈謝爾對女兒的歉疚具體化後的產物，實際上並不存在。

哈謝爾在女兒出生時同時失去了妻子，為了將一子相傳的絕招傳給女兒，他把女兒當成格鬥家養大，對她的態度非常嚴厲以至親子間產生代溝，最後甚至將女兒逼到逃家的地步。夢魘呈現女兒小時候的姿態，一直要求一時痛毆哈謝爾。

巨人因德拉

（インドラ）

因德拉是康哥爾對兄長的自卑感具體化後的產物，實際上並不存在。

巨人族最後的勇者因德拉，在人類的盜賊團襲擊巨人之里時，獨自迎敵而壯烈犧牲，對康哥爾來說是他崇拜的對象，也是永遠無法超越的人。這個心情在不沉之月的神秘力量影響下具體化。因德拉的身軀比巨漢康哥爾還要大上一圈，沉默寡言但是很為弟弟著想。



第七天使

（估計27歲・中性・184 c m）



第七天使是梅爾對人類的複雜心境具體化後的產物，實際上並不存在。

梅爾雖然以有翼人之身拚命想理解人類，但是在她內心深處還是有著上位種族的優越感，和瞧不起人類的想法。就算她努力想否認這種感情，還是會覺得這樣不是真實的自己。就像是要跨過這種感情的界線一般，在不沉之月的神秘力量影響下第七天使誕生了，第七天使長得一副魔鬼的模樣，是個自認在各方面都勝過神的自戀狂。

Character Introduction

人物介紹

2

其他角色資料 /SUPPORTING CHARACTERS

愛蜜魯

（エミル）（22歲，女，165 c m）

迪備洛亞王國有三寶，第一個是由月之塔和星之塔夾在兩旁的美麗城堡，第二個是南北貫穿迪備洛亞王國，水流像鏡子般清澈的洛雷爾河（ローレイル河），第三個是美若天仙的愛蜜魯公主和麗莎（リサ）公主這對姊妹花。

愛蜜魯公主有著一頭栗色薄如絲綢般的美髮，翡綠色的大眼睛彷彿夜空的星星般閃爍動人。此外，她還有一顆清澈不遜於外表的心，充滿著彷彿能夠包容全世界的愛情。平常總是穿著純白禮服的優雅走路姿態，就好像妖精一般如夢似幻，與她擦肩而過的人總是會忍不住地愛上她。幾乎可以說完美無瑕的她，硬要挑毛病的話滯是個性太過靜[illegible]了。在她身邊流動的時間似乎比別人都要慢，侍女們總是抱怨要配合她的步調很辛苦。

費斯達

（フェスター）（29歲，男，168 c m）

住在迪備洛亞王國的王都弗雷茲（フレッツ）的天文學者。這個國家從以前就對天文學很重視，留下許多相關的文獻和遺跡。費斯達出生於代代研究天文學的家庭，繼承了歷代祖先研究比三餐還重要的個性，是只知道讀書的典型秀才。因為他的學識和穩重的個性，而被聘為麗莎公主的老師。

烏帖

（ウーテ）圖書館長（[illegible]歲，男，170 c m）

負責管理神聖王國秘書，輔佐大圖書館的館長，個性頑固而倔強，但是只要講到和學術有關的事就會愷然而談，是個標準學者型的人物。

達霸斯

（ダバス）（51歲，男，163 c m）

達霸斯出身於皮地列斯最熱鬧、最充滿朝氣活力的商業都市羅安（ロアン）。這個介於巴雷[illegible]公國和桑朵拉帝國國境上的城市，好幾次都奇蹟式倖免於戰火蹂躪，又因為本身是和鄰國迪備洛亞（ティベロア）的貿易中繼站，繁榮盛於一時。在這個城市裡有一家與眾不同的雜貨店，店老闆名字就叫做達霸斯。達霸斯的身軀臃腫、一副矮短身材，四肢不夠長身高不夠高。因為遠看就像一團肉球，所以大家都親切的叫他肉丸子。當然，他本人一點也不在意，還是經常在路邊攤買東西沿路吃。

達霸斯除了吃以外還有另一個興趣，那就是收集寶石。只要是他想要的寶石，不管要出多高價錢都不吭一聲。在故事中，達霸斯因為到碧爾特火山（ヴィルドー火山）尋找夢幻的"炎石"的途中遇難，被達特他們所救。

狄攸

（ディーユ）司教（80歲，男，175 c m）

管理神聖王國秘書，塞佐所屬教會的司教，個性溫和對任何人都態度溫柔的他，最大的信條就是「憎恨罪而不憎恨人」。他是讓因這次龍王破壞成為孤兒的孩子們，以及失去家園而陷入絕望的人們心靈最大的支柱。

馬賽

（マゾー）（估計40歲，男，150 c m）

魔老法烏司特所創造出來的魔法生命體，智能非常低，只會講自己的名字而已。無法憑自己的能力製造子孫，是魔法生命體中的失敗作，只會默默的執行被交付的任務。

梅爾布・弗拉瑪

（48歲，男，191 c m）

距今一萬一千年前，有翼人一族將世界踩在腳底，所有生命都在他們的支配下，捷內巴特斯、梅菲爾、亞格里斯（アグリス）、水晶帕列斯（クリスタルパレス）、卡雷[illegible]莎等５大都市浮游在空中，象徵他們的榮華。但是在龍之戰役時，一切都在龍騎士的手中墮落。梅爾布・弗拉瑪是當時有翼人的最高指導者，體型高壯，擁有凌駕全部有翼人[illegible]人魔力，因為力量過於強大而無法控制的他，自己將頭髮剃掉，在額頭上施加上抑制力量的處理。當龍騎士攻入王都卡雷莎時，穿上有翼人特有[illegible]禮服，右手裝備專為抹殺[illegible]而開發的武器[illegible]，和吉克同歸於盡。

THE LEGEND OF DRAGOON

レジェンドオブドラグーン

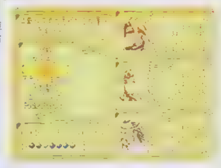
基本指令及操作

指令說明

個人指令視窗

狀態：檢視人員的能力

在選取了這個指令之後，遊戲會以每個角色一頁視窗的方式來記載角色目前的能力狀況。



1 狀態 / PERSONAL STATUS

包含角色的肖像，目前的等級等等，計有：

LV —表示角色目前的等級，等級數越大，各項能力越強

PLV —表示龍騎士的等級，等級數代表變身後持久的回數，及能夠學習到的魔法等等，也關係到MP最大值的增加

SP —代表超能力，是變身為龍騎士所需的數值，在龍等級為1時，SP最大只能累積到100（龍等級為2時，可累積的SP直最大為200，依此類推，龍等級最大到5）。而變身為龍騎士是以SP值100為一個單位，只要在數值累積到第100時就能變身，其單位記為1，在SP值100到199中，都記為1個單位，當SP值累積到第200時，單位記為2；同樣的，在SP值200到299間，變身後的單位都記為2，其餘的依此類推。

（在給敵人攻擊時就有SP值產生）

這單位的意義是變身為龍騎士可攻擊的次數，變身為龍騎士後，除了部分屬性的魔法能夠回復或防禦外，幾乎都只能攻擊。SP值得取得該角色所需的龍珠後，才能開始累積，而只要使用武器去打到敵人一次，就會有若干SP值產生，而產生多少的HP值就看該角色使用必殺技是哪一招了。

若是沒有連技的角色（光屬性的角色），則隨著等級升級而增加，每一等級增加SP值30。

每一次攻擊開始到攻擊結束取得的SP最大值為225，除了攻擊的方式，也可以利用道具來增加。

HP —代表角色的體力，在戰鬥中被敵人攻擊，或是碰到陷阱、中毒等狀況時，數值會減少。

在表列中，數值由／分成左右兩邊，右邊代表的是該角色在這個等級中的最大值，除非升級或利用道具或裝備品來改變，不然絕對不會有變化，即使遭受攻擊還是踩中陷阱，都不會使這個數值有所改變。

而左邊的代表剩餘值，也就是可能在經過戰鬥或陷阱後會產生變化的點數，在戰鬥中剩餘值為零時，即為戰鬥不能狀態（被石化也有此可能），若隊伍全員都成為戰鬥不能的狀態，那遊戲就會結束。



而平時移動中，剩餘值最小為1，即使在戰鬥中變成零，結束戰鬥時，還是會成為1（瀕死狀態）。HP的回復可以利用道具，或是宿屋、水潭等設施，以及戰鬥中變身為龍騎士時，才能施展的魔法。

MP —表示精神力，是變身為龍騎士後施展魔法所需要的數值，在使用過魔法後數值會減少。

同樣的數值由／分成左右兩邊，右邊代表的是該角色在這個龍等級中的最大值，除非龍等級升級或利用道具、裝備品來改變，不然絕對不會有變化，即使在使用過魔法，最大值是不會變化的。



而左邊的代表剩餘值，也就在使用過魔法後數值會減少，會產生變化的點數，在戰鬥中，當剩餘值為少於發動魔法的需要值時，就不能發動魔法。MP的回復可以利用道具，或是宿屋，水潭等設施。

EXP —表示經驗值，是升級的判斷依據，在打敗敵人後就能取得，視敵人不同，取得數值也不一樣。（不論是否在戰鬥隊伍中，所有成員都會分到經驗值）



表列中的數值分為兩邊，右邊表示要累積經驗值達到這個數目才能升級，左邊則為目前已經累積的數值。

順位	狀態	內容	3回合解除	道具	變身的解除	戰鬥終了時解除	戰鬥後持續
0	石化	被石化。	洗去石化				
1	魅了	開始攻擊同伴。 打倒使用魅了的敵人的話就可解除。		洗淨心靈			
2	混亂	會發生攻擊同伴、 防禦或是逃亡的其中一個。		洗淨心靈			
3	恐怖	攻擊命中減半，所受傷害倍增。	洗淨心靈				
4	武器封印	無法選擇攻擊指令。		洗淨身體			
5	氣力低下	取得的SP變成0。	洗淨心靈				
6	毒	每回合減去最大HP的十分之一。	洗淨身體				
7	氣絕	氣絕無法行動。		洗淨身體			

● 裝備欄 / EQUIPMENT WINDOW

顯示目前裝備■部品■哪些。

這一欄是依照武器、頭盔、盔甲、靴子、裝飾品的順序排列，這對應在檢視道具檢索時，裝備品的視窗部份，經過自動整理後，也是以此順序來排列，使在■進行變更裝備的選擇時，會比較方便。



● 個人能力值 / PERSONAL ABILITY WINDOW

將個人的能力，以■值呈現，■作戰鬥時■依據，橫列的指令■

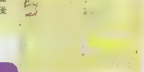
- **AT** — 表示攻擊力，這■在攻擊時所■造成敵人傷害值的參考依據。
- **DF** — 表示防禦力，這是受到攻擊時造成HP減少多少的依據。
- **MAT** — 表示魔法的攻■力。
- **MDF** — 表示對魔法的抵抗力。
- **SPEED** — 速度，決定攻擊的先後，也關係逃跑指令否成功。
- **A－HIT** — 物理攻擊的命中率。
- **M－HIT** — 魔法攻擊的命中率。
- **A－AV** — 物理攻擊的迴避率，也就是在使敵人物理攻■MISS的機率。
- **M－AV** — 魔法攻擊的迴避率、也就是在使敵人魔法攻擊MISS的機■。

表上所列的是各項指標的能力，而直排■的項目表示具備該能力或提供能力的由來，計有：

- **Body** — 身體，指該角色原本的能力。
- **Weapon** — 指裝備■提供的能力。
- **Total** — 表示Body加Weapon之■總共的能力。
- **Dragon** — 表示變身為龍騎士後之後，提升多少程度的能力。

	Body	Weapon	Total	Dragon
AT	[illegible]	[illegible]	[illegible]	200%
DF	103	[illegible]	[illegible]	250%
MAT	101	37	138	200%
MDF	101	35	[illegible]	250%
SPEED	50	0	50	
A-HIT		100%	100%	
M-HIT		100%	100%	
A-AV		5%	5%	
M-AV		0%	0%	

總之大略地說，舉例來說表的看法，表中所示該角色的原來攻擊力是82，裝備品提供75的能力，加在一起就是該角色的攻擊力為157，而在變身為龍騎士後，攻擊力將最高提升至200%的程度。



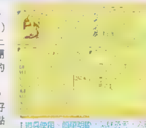
● 魔法一覽表 / MAGIC

檢視目前學會的魔法爲何。



2 アイテム / ITEM

這個指令表示道具的相關事宜，在按下後會出現副指令



[道具使用、簡單說明……]

使用する —表示是要使用道具，決定後，會打開道具視窗（在左上方），道具效果解說視窗（在右上方），會在選擇品項時提供簡單說明，而下方就是要使用的角色。

捨てる —由於能攜帶的道具數目有限，為了不遺落寶箱中可能有的好東西，有時可能需要丟掉一點東西。

視窗打開時，分為左右兩部份，左邊是武器欄，右邊是道具欄，兩個欄位的右上角都有一排數字，數字被分為兩邊，右邊是比欄位最大的容納數，而左邊是目前的容納數。畫面的右下方，同樣的有一個解說欄，讓玩家丟棄東西時，不會摸不著不白。



一覧 —由於打開視窗後，下方會有一個解說欄，在拿到新的物品時，就可利用此指令檢視。此外，在將要進行BOSS戰前，也可利用此指令來檢視道具是否足夠，而用這指令來檢查，不用擔心不小心按到決定時，誤用或丟棄了道具。

決定指令後，視窗開啟的方式和武器相同，不同之處在武器欄中，多了各角色的小圖像，以辨別該項武（防）具將由哪位成員裝備。

大事な物 —表示拿到的重要物品有哪些。



3 裝備 / EQUIPMENT

武器、防具、裝飾品的更換及安裝。

視窗開啟之後，左半邊是個人能力的部份，右半邊是裝備品的欄位，在右側間的欄位，只會列讓目前這位角色裝備的武器，而右下方是讓武器有附加功能時，會加以標示。

能力值產生變化時，紅色代表上升，藍色表示下降，而能力值表的看法，和狀態的能力值表是一樣的。



4 アディショナル－必殺技登録 / SPECIAL SKILL

之前大概提過，戰鬥中下達攻擊指令時，就會進行必殺技的連接，而必殺技的選擇和登錄就會在這個指令下進行，視窗打開後，每個角色開一個視窗，利用左右來選擇角色，視窗中列表橫列的項目，是每個必殺技的名稱，而縱排的項目有：

Name －必殺技的名稱在必殺技連接成功後，該角色會喊出該名稱

LV －該必殺技的等級，最大為5，需要累積必殺技完成的次數來升級，等級提升後，能獲得的總SP值或破壞力會改變

ADD －完成該必殺技需連接的次數

SP －該必殺技施展時能提供的總SP值（通常和破壞力成反比）

アディショナル取得SP

アディショナル名	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
二段斬り	35	35	35	35	35
ボルケイノ	[illegible]	24	28	32	36
バーニングラッシュ	30	45	60	75	102
クラッシュダンス	50	60	75	[illegible]	100
マッドネスヒーロー	60	90	120	150	204
ムーンストライク	20	20	20	20	20
炎ダイナミック	100	110	120	130	150
ハードボーン	35	38	42	45	50
スピニングケイン	35	35	35	35	35
ロッドタイフーン	30	45	60	75	100
疾風の舞	35	35	35	35	35
桜吹雪	60	90	120	150	202
ウィップスマック	35	35	35	35	35
モアアンドモア	30	45	60	75	102
ハードコアブレード	35	35	35	35	35
デモンズダンス	100	100	100	100	100

アディショナル名	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
追撃	35	38	42	45	50
インフェルノ	20	20	20	20	20
骨砕き	100	100	100	100	100
ダブルスパンク	20	24	28	32	34
ストラッティン	35	43	51	59	70
クールブギ	60	90	120	150	200
キャッツクレイドル	20	20	20	20	20
バーキーステップ	100	100	100	100	100
二連打	35	38	42	45	50
三途の道	20	20	20	20	20
四神招来	50	[illegible]	75	86	100
五體還願	35	35	40	45	50
六道七生	15	15	15	15	15
八紘一宇	50	75	100	125	150
ハードボーン	35	38	42	45	50
スピニングケイン	35	35	35	35	35
ロッドタイフーン	30	45	60	75	100
疾風の舞	35	35	35	35	35
桜吹雪	60	90	120	150	202

Next LV －目前必殺技完成的次數／必殺技升級需要完成的次數

←選擇必殺技有利於戰鬥的進行。

DAM —總破壞力

一記錄ok，就會出現已圖的進度及時間和傷伍

一旦選擇不可切換喔。

各種必殺技的DAM值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
二階斬り	150	157	165	180	202
ボルケイノ	200	210	220	230	250
バーニングラッシュ	150	150	150	150	150
クラッシュダンス	150	172	195	217	250
マッドネスヒーロー	100	100	100	100	100
ムーンストライク	200	240	280	320	350
炎ダイナミック	250	300	350	400	450
ハードボーン	100	110	120	130	150
スピニングケイン	100	125	150	175	200
ロッドタイフーン	150	162	174	186	202
疾風の舞	200	240	280	320	350
櫻吹雪	300	324	348	372	405
ウィップスマック	100	125	150	175	200
モアアンドモア	150	150	150	150	150
ハードコアブレード	100	150	200	250	300
デモンズダンス	200	280	360	440	500
追撃	100	110	120	130	150
インフェルノ	100	125	150	175	200
骨砕き	200	220	240	260	300
ダブルスパンク	100	110	120	130	150
ストラッディン	150	162	174	186	202
クールブギ	100	100	100	100	100
キャッツクレイドル	150	195	240	285	351
パーキーステップ	200	300	400	500	600
二連打	100	110	120	130	150
三途[illegible]	150	162	174	186	202
四神招來	100	100	100	100	100
五輪[illegible]	150	187	225	262	300
六道七生	200	250	300	350	400
八紘一蹴	300	345	390	435	501
ハードボーン	100	110	120	130	150
スピニングケイン	100	125	150	175	200
ロッドタイフーン	150	162	174	186	202
疾風の舞	200	240	280	320	350
櫻吹雪	300	324	348	372	405

5 入れ替え－成員更替 /CHANGING MEMBER

每次戰鬥時，最多只能三人參戰，是戰鬥隊伍，其他則為後備成員，隨後成員增加，進入的迷宮也會開始增加，更換成員除了可以調節戰力之外，也可以省下回復道具。當然啦，最重要的是在面對頭目戰，這個指令能夠讓玩家配出最合適的成員去接戰。

視窗打開後，左方是戰鬥隊伍，右方則是後備成員，而有時隨著故事的進行，隊伍會被強制組成，能更換的人員將會減少，但不論如何。左上方那個角色是強制加入，不許被更換的（這個角色通常是主角ダート）

6 コンフィグ－控制遊戲的環境 /GAME SET UP

震動機能－震動オフ／震動オン－

這個選項是讓玩家選擇是否要開啟手把震動功能（必須要連接震動手把這項選擇才有用，不然，得用人工方式震動才行。）而震動オフ是關閉這個的功能，震動オン是打開這個功能。

サウンド－ステレオ／モノラル－

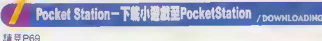
這個指令是選擇音源輸出的方式，若是家中的電視是單音源輸出，那就將此指令選到單音，反而使聲音會好一點，ステレオ是立體輸出，モノラ是單音輸出。

變身演出－ノーマル／ショート－

變身是指戰鬥中變身龍騎士的過程是否要演出，ノーマル是正常演出，ショート是簡化過程。

お知らせ－オフ／ハーフ／ステイ－

是指提示游標的開啟方式，オフ只關閉，在進入個地點是，要按下按鈕才打開，ハーフ是半自動方式，在進入地點時會開啟游標，但會定時關閉，ステイ是持續開啟，也就是在進入地點之後，游標會一直存在。



7 Pocket Station－下載小遊戲至PocketStation /DOWNLOADING

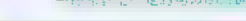


請見P69

8 セーブ－記錄進度 /SAVE GAME



本遊戲可不是在短時間內就能搞定的（正常而言啦），所以需要時時記錄進度，這個指令只有在進入原野及記錄點時才能使用。

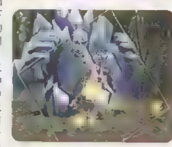


戰鬥中的指令

1

在玩家選擇了攻擊的指令後，便會有角色向敵人做出攻擊的動作，而在做出攻擊動作時，畫面會出現轉動的紅色方框，當重疊的方框會合在中心點時，必須按下○鈕，若是按得夠準，則會施展出必殺技。但要施展出每個角色的必殺技，有時並不是只按中一次轉動的方框就可以的，最高的連技次數可能高達六次、甚至七次，（也就是方框轉動後，按到中心點時，這樣為一次，方框再轉動，再按到中心點時為第二次，視連技的招式不同，上述的循環在若干次之後，在全部都按到的情況下，必殺技才會施出）而且，因為必殺技的不同，次數、方框轉的速度及會合的時間長短也有不同。





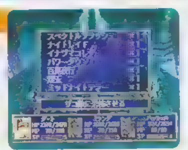
而在這樣的循環過程中，譬如一個三段的必殺技，在第二次或第三次的連接中，敵人會有反擊的動作出現，因為聯繫中的次數是根據必殺技的動作而分的，所以在這樣的理念下，動作的連接之中是會有空隙的，於是，敵人便會趁此空隙來進行反擊。在敵人反擊動作出現時，轉動紅色的方框會變成藍框，若是在方框會合在中心時，按下×鈕，便能抵銷敵人的反擊，注意！這並不是說連技的過程中多了一次連接，比如本來的循環是三次，在第一次連到之後，要進行第二次時，因為敵人的反擊而本來的紅框變成藍框，在反擊成功後，再進行第三次的連接，過程不會有變化，只是因為敵人反擊時會有一些動作，而這些動作將會擾亂原本連接的節拍。

2



這個指令可以說是本遊戲中的保命絕招，決定後不但能使敵人的攻擊傷害減少一半，還會回復HP（回復HP最大值的10分之1），當你苟延殘喘時，這個指令很好用。

3 ITEMS－道具使用



在戰鬥過程中難免會造成損傷，或遭受各種狀態侵擾，那就必須使用道具，來回復治療。

4



戰鬥中，和敵人交手時，絕對不是穩贏的啦，因為絕大部分的敵人在不行時，多會激發出莫名的潛能，常會施展必中的即死數，而且一敲就是兩次，當局勢危急，情勢大不利而最早的記錄是5小時前時，那不要再打了，趕快跑吧！

但在頭目戰時，這指令是不能用的。

5



當玩家取得龍珠時，就能開始累積SP值，累積到一定數值後就能變身成為龍騎士，變身後，雖然不至於刀槍不入，但還算是百毒不侵，而且經打經踹經拉經拽，實在是英勇無比而又勇猛不已呀！

6 SPECIAL－呼叫超空間



每次一用這個指令筆者的腦海裡馬上就會想起卡通裡，主角變身時會響起的主題曲來

當戰鬥隊伍中的三個人都能變身且都累積到該等級下的最大SP值，就能使用這個指令，在輪到哪一個角色時若該角色使用該指令之時，空間會切換為該角色的屬性，這時該角色攻擊時不用連接，所有能力再提升百分之百，這時可就不是一個"猛"字就能形容的了。

變身後的戰鬥指令：

7 [illegible]



除了平時的攻擊指令要用○鈕來，決定必殺技，在變身成龍騎士時也要用到。當攻擊指令下達後，畫面的右上角會一個圓形計時器，按下○鈕後，在計時器的12點位置會有一白點開始轉動，當白點轉回12點位置要馬上再按下○鈕，若是完成循環，會產生強力攻擊（視角色不同，循環次數也不同，最多是五次）。若是沒有順利按到循環次數，那麼角色還是會進行攻擊，只是威力稍弱，而這之間的差距，其公式同一般攻擊。

8 MAGIC－魔法攻擊



這是龍騎士的專門招數，每個人雖然能用的魔法都不多，但絕對招招刺激。而魔法的成長和變身的次數有密切的關係，只要能儘快使龍等級提升，也就能儘快地習得更強的魔法

魔法一覽請參照P190

■角色所給予的傷害基本計算公式

【角色→敵（物理攻擊）】

（基本LV＋5×（攻擊力＋武器）×5／怪獸物理防禦力

【角色→敵（魔法攻擊）】

（基本LV＋5×（魔法攻擊力＋魔力）×5／怪獸魔法防禦力

※攻擊，[illegible]成立的時候，（魔法，攻擊力[illegible]計算，以此[illegible]變化。

■怪獸所給予的傷害基本計算公式

【敵→角色（物理攻擊）】

（攻擊力＋技力）×（攻擊力＋技力）×5／（角色物理防禦力＋裝備合計）

【敵→角色（魔法攻擊）】

（魔法攻擊力＋魔力）×（魔法攻擊力＋魔力）×5／（角色魔法防禦力＋裝備合計）

※攻擊，[illegible]成立的時候，[illegible]計算，以此[illegible]變化

操作說明

在村莊移動時的操作方式

會話／調查／指令及選項決定／特殊移動

●會話

在RPG遊戲中，情報的收集往往是遊戲能夠順利進行的重點，像的一些附加事件，也都是在和人交談的過程中所探知到的，古語有云：『鼻子下面就是路』，這句話的意思正說明了一般RPG的攻略方式問路，到處問路。



在遊戲中和人交談的方式，是先接近欲交談的對象，然後按下○鈕，按下之後，就會打開訊息視窗，這個訊息視窗在交談時，會打開在講述者的附近，用以分辨訊息的來源。

訊息視窗中若是出現重要的過關線索或是關係到附加事件的解決，那麼文字便會以紅色來顯示；若是出現地名或人名，則文字會以黃色的方式來顯現，這樣的用意無非是要引起玩家的注意。



換頁

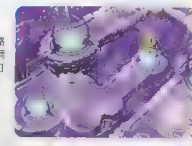
在訊息視窗打開後，視窗內會有文字出現，當文字跳到一個段落後，視窗外框的下方中央會出現紅色三角形的游標，用以提醒玩家換頁，這時只要按下○鈕便可以進行換頁。若是還有訊息，按下○鈕後，訊息會繼續出現，若是沒有訊息了，按下○鈕後，便可以關閉訊息視窗。



基本操作 Basic Knowledge 3

●調查

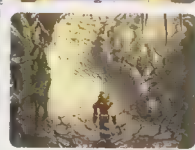
除了以交談方式取得情報來攻略遊戲之外，有的時候可能還需要用調查的方式來找到隱藏的道具，或是打開（關閉）機關的開關等。





スターダスト

還有就是遊戲中一個叫做スターダスト的物品，它不會出現在道具欄中，但在和特定的人交談，並給這個人一定數量的這樣道具後，便能換得功效不錯的裝備品，而這個スターダスト，就必須要在各村莊城鎮間以調查的方式來獲得。進行方式是接近要調查的物品前，按下○鈕之後既可，通常是針對特定的物品來調查，像柱子，木箱、櫥櫃或是商店中的裝飾品等。



閃光

除了針對物品的調查，還有就是出現在地面或是牆上的閃光。大部分而言，這些閃光多半代表某個裝置的開關，但也有可能是一個道具。



寶箱

提到了道具，村莊中的箱子和迷宮中的寶箱，在進行調查後就能將之打開，進而獲得當中的道具。

●指令及選項決定

在遊戲中，玩家少不得會碰到許多選擇，像是在搭乘交通工具之前啦、進入地標之前啦、或是調查一個開關等等，都會進行很多次的選擇。在選擇完項目後，按下○鈕便可決定，遊戲即會跟著玩家的決定進行。而玩家也不用擔心選擇錯誤，因為當有關遊戲是否繼續的選擇出現，玩家若沒有選擇正確，同樣的指令將會重覆，直到玩家選擇正確的指令為止，而選擇的意義是在於若能很快選到正確的選擇，將可以使戰鬥盡快結束或著少走幾段冤枉路。



決定

在打開個人指令視窗時，在選擇好指令後按下○鈕，可以決定要執行的項目，像進行道具的使用、裝備品的更換、連續技的更換、個人能力值的調閱等功用。



在打開道具欄之後選擇〝使用する〞，在選擇之後，按下○鈕，則可以開始使用道具，這時，還要再決定使用在哪一位角色。



打開道具欄之後著選擇〝捨てる〞，選擇後按下○鈕之後，該項道具便會消失。

總之，按下○鈕便有決定的作用。

●特殊移動

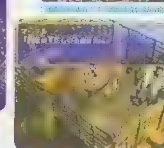
特殊地形

在本遊戲中還有一個較為特殊的模式，也就是特殊地形的移動。在遊戲中各場景移動時，若移動角色頭上出現驚嘆號，則表示遇到了特殊地形，這時只要按下○鈕，便會有適合該地形的動作出現。像是在村莊城鎮的房間中會有需要攀爬的梯子，主角走近梯子便會出現驚嘆號，這時只要按下○鈕就能夠進行攀爬。

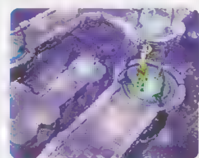
除此之外，還要特別提及在迷宮中出現的水潭。主角們接近水潭時也會出現驚嘆號，按下○鈕之後就能回復HP及MP，不過狀態異常是無法治療的。



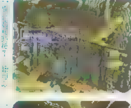
[illegible]



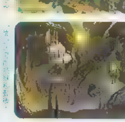
[illegible]



[illegible]……移動



[illegible]



[illegible]……回復HP及MP。

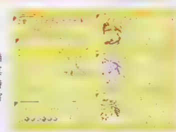


[illegible]

△鈕 打開個人指令視窗／整理道具欄

●打開個人指令視窗

玩家在遊戲中要更換隊伍角色或裝備時，需要將個人指令視窗打開，並選擇其中的指令。在迷宮或村莊、原野中行走時按下△鈕，就可以打開這個個人指令視窗。





●整理道具欄

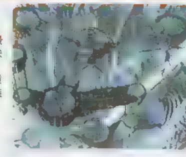
隨著遊戲的進行，玩家必然會累積許多的道具。為了使用和尋找的方便，在開啟了道具欄後按下△鈕，電腦會自動幫玩家進行歸類整理。



基本操作 Basic Knowledge 3

奔跑／關閉視窗／指令選項的取消

●奔跑



平常在操控角色時，角色是緩慢的行走，若是希望角色的移動能夠快一些，壓住□×鈕便可以快速移動。不過移動加快後很可能會漏失一些重要地點，而且某些障礙地形是不能進行快速移動的。

●關閉視窗



打開個人指令視窗、在指令畫面中檢選指令執行後，畫面會再打開一個視窗，當視窗被開啟，按下×鈕就可關閉最後那個被開啟的視窗。或是直接關閉要選擇的視窗。

●指令選項的取消



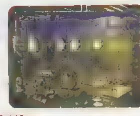
在進入商店購物時，當決定好一個物品，畫面會出現確認的選項（はい和いいえ），玩家可以選擇いいえ再按下○鈕，取消之前做的決定；或是在確認選項出現時直接按下×鈕，這樣就可以取消剛才的決定。

※只有確定選項　像之前提到的はい、いいえ，還有入る和入れない等等之類的選擇出現時，×鈕時才有否定或取消之前動作的功用。

進入交通工具的內部／點選交通工具移動的地點

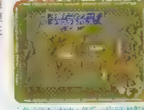
●進入交通工具的內部

在遊戲的中段部份，玩家是可以在沿海的地點乘坐鐵■■的，當鐵殺船在海面行走時，按下鈕就能夠進入船中，而需要移動時只■再和船長交談就可以再繼續出發。



●點選交通工具移動的地點

遊戲中除了鐵殺船這個交通工具之外，在遊戲後盤還有一個名叫クーロン的交通工具，只要在原野的移動畫面中按下鈕，就可以選擇各王國間的重要都市，決定之後便可以立即抵達。



R1鈕 轉動視點／向前快速換頁

●轉動視點

在原野移動時，有時可能需要轉動視點來看清楚確實的路線，這時只要押住R１鈕，地圖就會向右轉動，鬆開按鈕時，地圖便會停止轉動。



●向前快速換頁

道具欄的視窗多半是５或７個道具為一頁，而道具或物品增多時，視窗欄的頁數便會跟著增多，倘若是利用方向鈕一項項翻找，可真不知要找到什麼時候，所以在打開道具的視窗欄時，如裝備、道具一覽、道具使用等等，按下R１鈕便可向前快速換頁。

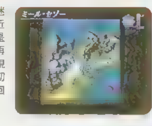
基本操作

Basic Knowledge 3

R2鈕 更動原野視點距離／快速向前選擇／提示游標功能開關

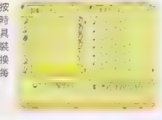
●更動原野地圖視點距離

走出迷宮或城鎮後就是原野，如果不小心迷失方向，只要按下R2鈕，原野的視點便會由近拉遠，這時就可以觀察一整個區域的路線，只是視點拉遠後就不能移動，而若成為區域視點後再押一次R2鈕，就能將視點拉到最遠，然後出現全遊戲世界的地圖，這時也是不能移動的。在切換到最遠視點時，再押R2鈕便沒有作用，要回復成原來視窗，則必須壓L2。



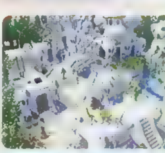
●快速向前選擇項目

剛才曾提到，打開視窗欄後，便可以利用按鈕快速選擇視窗欄的頁數，比如在檢視裝備欄時，一旦經過整理，所有裝備品會按照武器、防具、裝飾品的順序排列，也就是說，若在檢視完裝飾品後檢視武器部份，可先利用快速換頁在前換到武器部份，再利用R2鈕做選項快速選擇。每次按下R2鈕，就會自動選擇當頁第一項。



●提示游標功能開關

由於遊戲是採用3D構圖方式繪製，為了增加立體感和距離設定，走到遠處時，畫面會依比例縮小，這樣使得玩家在進入某些出口或傳送點時，會看不清楚自己操控的角色在哪裡。為了方便玩家辨識，按下R2鈕之後，各出入口便會出現三角形的游標。在迷宮中，玩家所操控的角色頭頂上也會有游標，當游標變成紅色後，就表示即將碰到敵人，此時就趕快檢查一下戰鬥隊伍成員的HP等狀況是否良好吧！

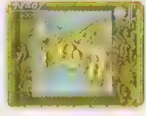


▲像這樣複雜的地形，若是沒有游標提示，恐怕操控的角色在哪都不知道。

而在城鎮中，游標除了標示可以進出的地點之外，藍色游標的地方還代表治療所及宿屋的所在。在打開了游標功能後，若是覺得有礙觀瞻，再按一次R2鈕就能將游標關閉。

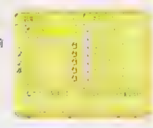
L1鈕 轉變視點／向後快速換頁

●轉動視點



在原野移動時，有時可能會需要轉變視點來看清楚確實的路線。這時押住L 1 鈕，地圖就會向左轉動，放開按鈕時，地圖便會停止轉動，玩家可以利用這個特性找到最合適的視點。

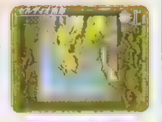
●向後快速換頁



打開道具的視窗欄時，按R 1 鈕是快速向前翻頁，而按下L 1 鈕則可向後快速換頁。

L2鈕 更動原野視點距離／快速向後選擇項目

●更動原野地圖視點距離



在原野上只要按下R 2 鈕，原野的視點便會由近拉遠，這時便可以觀察整個區域。而按下L 2 鈕，就能從遠距離拉到中距離（區域視點），再押一次，就能從區域視點回復成為原野視點，並且可以開始移動。

●快速向後選擇項目

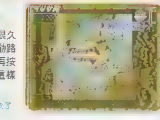


在檢視裝備欄時，利用R 2 鈕可快速往前換頁，而L 2 鈕則可快速向後換頁，每次押下L 2 鈕便會選擇當頁最後一項道具。

START鍵 地名搜索

●地名檢索

在原野移動時，尤其是在一個區域移動很久，要從某一點移動到另一點時，為了確定移動路線正確，可將原野視點切換為中距離視點，再按下START之後，各地點就會顯現出地名，這樣就方便玩家搜索。

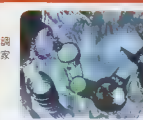


→有了地名後就不會走錯方向了

十字鈕 人員移動／指令、角色選擇

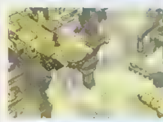
●人員移動

在遊戲中移動角色、接近想交談的人物，調查想要調查的事物，就必須移動十字鈕。而玩家押的方向和角色移動的方向是相同的。



●指令、角色選擇

打開選項視窗物品欄（如在商店購買物品）時，都是利用十字鈕的上和下來選擇項目或指令。在選擇人員或裝備物品時，可以利用十字鈕的左右來選擇要進行裝備的角色，然再利用十字鈕的上下來選擇裝備的物品項目。



在商店購買物品時——尤其是在武器店中進行買賣，要利用十字鈕的左和右來選擇角色，以檢查物品欄中的物品是否適合該角色，而物品欄中的項目則還要用十字鈕的上下來選擇。



→除了移動，十字鈕還另一功用就是選擇了

在戰鬥時的操作方式

指令選項決定／連技施展／攻擊道具的威力加成

●指令選項決定



在進入戰鬥之後，必須選擇不同的指令來達到不同的目的，甚至是在選擇了主指令之後，還會有其它的副指令需要選擇，當玩家覺得選擇正確之後，按下○鈕，便可以實行選擇的指令。

●連技施展



在玩家選擇了攻擊的指令後，便會有角色向敵人做出攻擊的動作，而在做出攻擊動作時，畫面會出現轉動的紅色方框，當重疊的方框會合在中心點時，必須按下○鈕，若是按得夠準，則會施展出必殺技。但要施展出每個角色的必殺技，有時並不是只按中一次轉動的方框就可以的，最高的連技次數可能高達六次甚至七次（也就是在方框轉動時按到中心點為一次，方框再轉動，再按到中心點為第二次，視連技的招式不同，上述的循環會有若干次，而要在全部都按到的情況下必殺技才會施出），而不同的必殺技，次數間方框轉的速度及會合時間長短也有不同。



※筆者的感覺是，必殺技攻擊的威力大小當然和是否有連到有關係，但是並非連的次數越多的必殺技，威力就最大。如果有把握連到每一次的話，那當然是需要連接次數越多的必殺技越強，但若是不擅長連接呢？

一個能連成的三段（連接２次）必殺技，有時可能比連不成的五段（連接四次）必殺技要實用，尤其在面對頭目戰時，每一次攻擊，威力最大在砍敵人的第一下和連續必殺技後的最後一下（砍敵人的第一下是一個基數，每連到一次就增加這基數的幾分之幾，視連接的次數而有不同，連的次數少加的多，連的次數多加的少，而最後一下是紅利，也是以基數為準來加幾分之幾，但連的次數多加的多，連的次數少加的少）。所以，第一擊若是沒有把握，還是選擇次數少一點的連技，除了傷害數值穩定外，被反擊的機會也少。

但要說明的是，每個角色都有其最終必殺技，威力不同於上述的公式，一旦連到都足以驚天地泣鬼神（沒辦法，因為平時的點數實在低的不像話），而這些必殺技不論取得的過程如何，重點是要使用時得連得到才行。

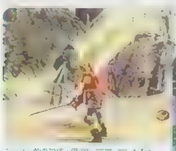


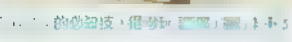
在變身龍騎士的攻擊指令下達後，畫面右上角會出現一個圓形計時器，按下○鈕，計時器12點位置出現的白點便會開始轉動，當白點轉到12點位置再按下○鈕，若順利完成循環便會產生強力攻擊（視角色不同，循環次數也不同，最多是五次），若是沒有順利按到循環次數，角色還是會進行攻擊，只是威力稍弱，而這之間的差距同一種攻擊。

●攻擊道具的威力加成

在遊戲中，除了物理攻擊之外，還可以利用攻擊道具來進行攻擊。在選擇並決定好要使用的攻擊道具後，角色會做出拋擲的動作，當道具砸中敵人，玩家要快速的連按○鈕，在一定的時間內，玩家最高可使攻擊道具的威力提升到225%，能否達到，就要看連按的速度是否夠快了。









Basic Knowledge 基本操作 3

△鈕 道具整理

●道具整理



在按下道具指令的圖示後，會打開道具欄，為了使用和尋找的方便，在開啟道具欄時，按下△鈕，電腦會自動幫玩家進行道具的歸類和整理，將同性質的道具歸在一起，並且會將回復道具■在第一頁，這樣可以節省玩家找尋道具的時間，也可以方便道具的使用。

×鈕 關閉視窗／指令選項的取消／反反擊

●關閉視窗

在按下道具指令的圖示後，畫面會打開一個視窗（道具欄），當視窗被開啟之後，按下×鈕就可關閉被開啟的視窗，當視窗都關閉後，遊戲就可以正常進行。

●指令選項的取消

按下攻擊指令的圖示後，玩家必須決定攻擊的對象，決定好攻擊對象後按下○鈕，角色便會進行攻擊。在此之前，若要取消之前做的決定，只要按下×鈕，這樣就可以取消剛才的決定。

●反反擊



↑被敵人反擊時，……

之前提過，玩家選擇了攻擊的指令後，畫面會出現轉動的紅色方框，當重疊的方框會合在中心點時按下○鈕，則會施展出必殺技。在這樣的循環過程中，一個三段的必殺技在第二次或第三次的連接中，敵人會有反擊的動作出現。因為連擊的次數是依必殺技的動作來分的，在這樣的理念下，動作的連接會出現空隙，於是敵人便會趁此空隙來進行反擊，在敵人反擊動作出現時，轉動紅色的方框會變成藍框，若在方框會合在中心時按下×鈕，便能抵銷敵人的反擊。不過要注意！這並不是說連技多了一次連接。舉例來說，本來的循環是三次，在第一次連到後，因為敵人的反擊使第二次的紅框變成藍框，而在反反擊成功後，仍可以再進行第三次的連接，過程並沒有變化，只是因為敵人反擊時有一些動作，而這些動作會擾亂原本連接的節拍。

R1鈕 向前快速換頁

●向前快速換頁

道具欄的視窗多半是5或7個道具為一頁，而道具或物品增多時，視窗欄的頁數便會跟著增多，倘若是利用方向鈕一項項翻找，可真不知要找到什麼時候。所以在打開道具的視窗欄時，如裝備、道具一覽、道具使用等等，按下R1鈕便可向前快速換頁。



←利用遊戲提供的功能，可以節省找尋道具的時間。

R2鈕 轉動視點／快速向前選擇項目

●轉變視點

當玩家在原野、迷宮甚至是部分的城鎮中移動遇到敵人時，會切換成戰鬥場景，遊戲中提供了至少三種不同的戰場切入視點（俯視、我方視點、敵方視點）。而再切入戰場之後，玩家還能按R2鈕來轉動視點，轉動方式是定點的轉動，每按一次R2鈕就轉換一種視點，這樣的轉換，最主要還是為了必殺技的連接方便。



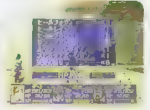
●快速向前選擇項目

剛才曾提到，打開視窗欄後，便可以利用按鈕快速選擇視窗欄的頁數。比如在檢視裝備欄時，一旦經過整理，所有裝備品會按照武器、防具、裝飾品的順序排列，也就是說，若在檢視完裝飾品後檢視武器部份，可先利用快速換頁往前換到武器部份，再利用R2鈕做單項快速選擇。每次押下R2鈕，就會自動選擇當頁第一項。



L1 鈕 向後快速換頁

●向後快速換頁



打開道具的視窗欄時，按R 1 鈕是快速向前翻頁，而按下L 1 鈕則可向後快速換頁。

L2 鈕 轉動視點／快速向後選擇品項

●轉變視點



當玩家在原野、迷宮甚至是部分的城鎮中移動遇到敵人時，會切換成戰鬥場景，遊戲中提供了至少三種不同的戰場切入視點（俯視、我方視點、敵方視點） 而在切入戰場之後，玩家還能按R 2 鈕來轉動視點，轉動方式是定點的轉動，每按一次R 2 鈕就轉換一種視點，這樣的轉換，最主要還是為了必殺技的連接方便。

●快速向後選擇項目

在檢視裝備欄時，利用R 2 鈕可快速往前換頁，而L 2 鈕則可快速向後換頁，每次押下L 2 鈕便會選擇當頁最後一項道具。



一遊戲中體貼多方便的設計，增加利用[illegible]降低遊戲的難度

※戰鬥中標示在敵人與我方人員頭頂的游標，根據顏色可以大約判斷HP還有多少，藍色是大於全HP的2分之1以上，黃色是大於2分之1高於4分之1，紅色則是低於4分之1。
※在戰鬥中選擇敵人時，出現名稱的視窗背景顏色是根據屬性來顯現，紅色是火屬性、金色是地屬性、綠色是風、紫色是雷、黑色是暗、藍色是水（冰）等等。
※在跳出的數字部分，綠色是增加多少SP，深藍色是增加多少MP，黃色是減少多少HP，淺藍色是增加多少HP。

口袋遊戲

モグ～ルダバス（土撥鼠大冒險）

「モグ～ルダバス」是ＰＤＳ專用的小遊戲，主角ダバス（達巴斯）是ロアン（羅安）城的商人，為了尋寶而展開地底冒險之旅。ダバス可以在地底挖地道移動，來尋找金錢和道具，如果打倒住在地底下頭目，還可以得到特殊的道具。此外，ダバス所找到的金錢和道具隨時皆可帶回遊戲中使用。想要將金錢和道具帶回遊戲中使用時，先在「モグ～ルダバス」的選單上記錄後，再將ＰＤＳ插到ＰＳ主機的第一個記憶卡插口。

PocketStation指令

在系統畫面上選擇 PocketStation指令的話，就可以進行下載「モグ～ルダバス」、或將金錢和道具帶回遊戲中使用的動作。此時，請記得將ＰＤＳ插到ＰＳ主機的第一個記憶卡插口。

指令選單

送る（送回）	將ダバス找到的道具送回遊戲中。
捨てる（丟棄）	將ダバス持有的道具丟棄。
もう一度遊ぶ（再玩一次）	打倒頭目後，再開始新的冒險。
ダウンロード（下載遊戲）	將「モグ～ルダバス」下載到插在ＰＳ主機的第一個記憶卡插口的ＰＤＳ（記憶格數９）。

要將ＰＤＳ裡面原來的記錄刪除時，依照以下步驟進行：
〔１〕如果是正在遊戲中的時候，持續按住ＰＤＳ決定鈕一陣子，就會出現終了選單，選擇〔EXIT〕即可離開遊戲。
〔２〕將顯示時鐘畫面或遊戲標題畫面的ＰＤＳ，插到ＰＳ主機第一或第二個記憶卡插口。
〔３〕在ＰＳ主機的記憶卡畫面上，選擇〔DELETE〕來刪除不要的記錄。

操作方法

「モグ～ルダバス」下載結束以後，就可以在ＰＤＳ上玩。

＊遊戲中的時候，持續按住ＰＤＳ決定鈕一陣子，就會出現終了選單，選擇〔EXIT〕可離開遊戲，選擇〔CONTINUE〕則繼續遊戲。

操作方法

	地底下＆房間時	戰鬥中
上鈕	開關選單	防禦
右鈕	挖掘／移動	防禦
左鈕	挖掘／移動	防禦
下鈕	挖掘	防禦
決定鈕		攻擊

選單 MENU

選單有以下 6 種（出現方式：在選單顯示中按決定鈕，會出現〔HELP〕。）
要切換不同選單，只要按左／右鈕即可。按上／下鈕則會回到遊戲。

1．週邊　顯示週邊的地圖和現在體力／最大體力
2．狀態　由上至下依序顯示攻擊力、所持金、挖掘前進的距離、距離終點的深度、現在的時間。
3．所持物　現在所持有的キノコ（草菇）、骨（骨頭）、寶石。
4．道具袋　可以送回遊戲本篇的道具（一次最多 6 個）以〔？〕記號表示。
5．記錄畫面　在此按決定鈕即可記錄並回到標題畫面。
6．音效設定　在此按決定鈕即可切換音效設定。

主角ダバス利用挖地道往地底下前進，但是不能往上方前進。此外，地圖左右兩邊是相通的。



進入怪物所在的房間，戰鬥就會開始。此時若畫面上ダバス方的體力變成 0 就敗北，若怪物的體力先變成 0 就算勝利。當ダバス把腳抬起來並出現〔！〕圖示時，按決定鈕攻擊的話，可給予怪物 2 倍的打擊。

道具房間裡放有寶箱，寶箱裡面會有以下這些東西。
1～10G
體力完全回復
可以送回遊戲本篇的道具
＊當道具數已經達到 6 個時，寶箱就不會出現。



走到小人族房間的中央，可以用草菇交換體力、用骨頭交換攻擊力、用寶石交換金錢。

THE LEGEND OF DRAGOON

レジェンドオブドラグーン



龍魂騎士傳説開始


第
章
火光照亮了沈寂的黑夜，
亂甜蜜的夢，兵隊沒來由的
村莊，
落的小村莊
踐踏？
而無助地
的死
傷的

謝雷斯村

MAP.001








第一次戰鬥
和弗羅司（フロス）交談
第一回BOSS戰
離開村莊
隊伍成員
達特
龍騎士組合成員
達特，因為只有他一個人，就湊合著用吧！



攻略重點解說

進入村莊時會遇到兩位士兵，接著就打起來。士兵的HP值只有6，在這樣的情況下，雖然達特是孤軍奮戰，不過也實在沒什麼好擔心的，戰勝後會得到兩個回復道具。

從左上的村口離開前，若是覺得需要練一練必殺技的連接，那可以在村口和師匠交談，如此一來，就能進行練習了。





……，玩家們可多……



BOSS戰

小隊長

在見到倒在地上還有一口氣的弗羅司後，之前被打敗的兩位士兵秉持著"俗辣"的最高精神，找了一個無名無姓的小隊長要來報仇雪恨，因此雙方廢話沒幾句，又打了起來。重點是放在小隊長身上，雖然比上回多了一個人，但那兩位士兵在開戰沒多久就會落跑，所以不用太過於害怕。倒是小隊長會使用必殺技，並施放攻擊道具，最麻煩的是還會替自己回復HP。因此進攻時要利用攻擊道具來進攻，當HP低於10的時候，就要趕快用回復道具補充體力。



↑雖然士兵砍得很用力，但造成的傷害並不是很大。

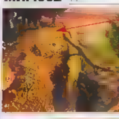
要活用回復的道具

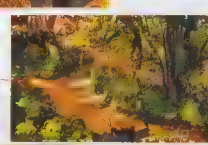
黑爾萊納監獄

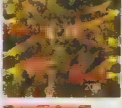
攻略重點解說.1

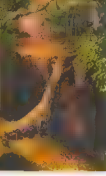
在進入森林時，裡頭有個行商之人，玩家若是覺得回復道具不是很夠，可以在此獲得補充，這裡也有紀錄點，可以當作初期的練功場地。

MAP.002 森









達特　席娜　拉威茲

達特、席娜、拉威茲。因為席娜是辛苦救出來的，而拉威茲是自己跑來的，不用⋯就太可惜了。

攻略重點解說.2

黑爾萊納監獄內的地形基本上是個迷魂陣 在2F會碰到拉威茲，並且成為伙伴．接著在頂樓拿到鑰匙，進入右邊的門之後，即可將席娜救出，在救出席那之後，隊伍就會多一個同伴

MAP.003-1





商人（シェーナ救出之後）



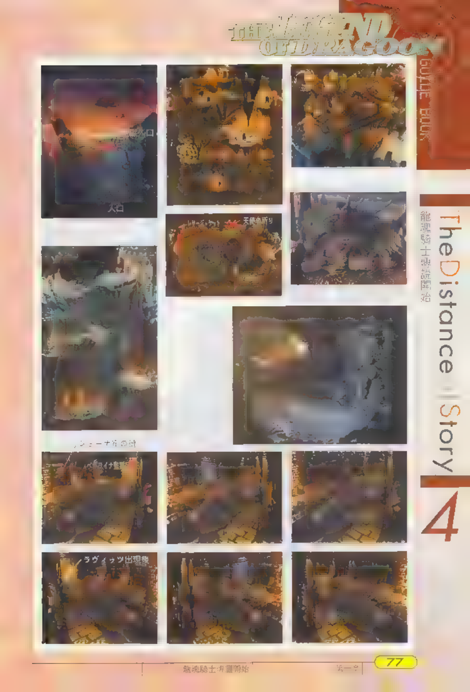












The Distance Story 4

龍魂騎士傳說開始


MAP.003-2
入口
龍魂騎士傳說開始
The Distance Story
4

攻略重點解說.3

要順利地突破迷宮的地形，一定要走向光明之處。玩家可得仔細看，在重覆的地形中，若是看到發亮的出口，就朝哪兒走，在樓梯放慢腳步，就能發現向下的繩梯。

一定要一直換乘繩梯到最下層，再向右側建築物前進。接著，就準備進行頭目戰了。

打敗頭目之後，達特一行人會跳上馬逃跑，這時玩家要向雪原前進。

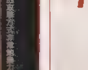




BOSS戰

フリューゲル

進入戰場時，頭目身邊會跟著兩個小嘍囉，看起來似乎不會對我們造成威脅。但事實不然，若將兩個小嘍囉幹掉的話，頭目會招來兩個更強的嘍囉但是，一開又非得先將兩個嘍囉除去才行，待去除後，ヘルライナ監獄上級兵便會出顯，這時先解決上級兵再集中火力對付フリューゲル，因此只要先除去其中的一個，然後再集中力量對付頭目就行啦！玩家需要比較小心應戰，因為她的防禦力太低，對進攻的幫助不大，所以要一直使用防禦，並幫忙回復同伴的體力，讓其他角色專心進攻。



←頭目的攻擊方式非常多元

攻略重點解說.4

在進入雪原之後由於遭到追逐，會先躲入一個大樹之下，先向右走，調查溪水之後向左邊走，會走到破屋中。

在達特回憶往事後，往小屋的左上方走，調查樹木之後，再回破屋之中，屋中的左下角有把斧頭，找到後可沿著房屋左邊的路，走回剛才的的地方去砍樹。接著，往之前躲避追兵的地方向上走到了溪水邊，就能藉木過河了。



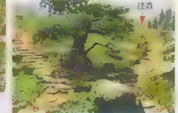
小鴿喉在瀕死前，吐出金刀！

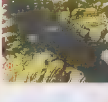


一踏往雪原西，在破屋中要找到一把斧頭。

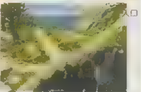
MAP.004

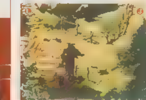














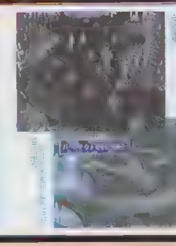
攻略重點解說.5

走出雪原後，要進入鐘乳石洞，這個洞窟剛好位於南北賽爾迪歐的地界上，於是也就成了進入北賽爾迪歐的要道。

鐘乳石洞內的寶箱很多，還有回復體力的地方，在接近出口處會有一隻大的蜈蚣蛇…或者是…蛇蜈蚣!?



「渡河之後，就能夠前往鐘乳石洞



BOSS戰

ウロボロス

最麻煩的不是頭目的攻擊力強不強，而是在於牠會使角色中毒。一旦中毒的話，每回合損失HP最大值的10分之1，若是解毒道具帶的不夠多的話，那可就只有不停的補HP了。

此外，頭目打一打之後會飛起來。這樣一來，變成只有弓箭及攻擊道具才能進行攻擊，其它的，就利用防禦指令來補HP吧！

MAP.005

爆裂の石

スパークネット

ポイズンガード

虫除け香水

バンダナ

BOSS

出口

天使の祈り

ヒールポーション

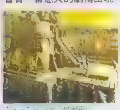
王都貝魯

攻略重點解說.1

拉威茲乃是貝魯騎士團的團長，在他回到了祖國之後，當然得先去向國王報告，報告在他離開的那一陣子所發生的事情，以及多耶爾一連串不尋常的動向。

和國王報告完畢之後，隊伍就先解散。在解散之後，玩家得先去找到在高處瞭望家鄉的席娜。

找到席娜後，隊伍再度集合。這時一行人要離開城堡，到城內的右側－拉威茲的家。回到溫暖的家，自然會有一番感人的劇情出現。



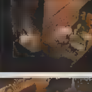


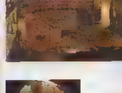
MAP.006 貝魯



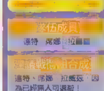
圖書館









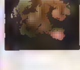


隊伍成員

達特、席娜、拉威茲

建議戰鬥組合成

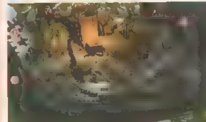
達特、席娜、拉威茲，因為已經無人可選啦！






往城堡
入口



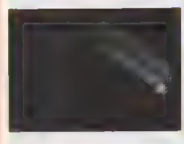




うまい酒（100G買）











攻略重點解說.2

找到席娜後，隊伍再度集合，這時一行人要[illegible][illegible]城堡，[illegible]城內的右側一拉威茲的家。回到溫暖的家，自然會由一番感人的劇情出現。然後跟拉維茲交談，待加入後走到左上方的房間。

當拉威茲的劇情結束後，就要前往酒吧！

先向櫃台買瓶酒，走到內側房間，將酒給擋在門口的醉漢，就可以往裡走，走到城堡下方搭乘小船。

當拉威茲繞完一圈後，沿原路走回酒館外，會碰到瑪拉魯。

若能再接著找到他，他就會告訴你他正在蒐集“スターダスト”，若是能[illegible]給他一定的數量，他會以相當珍貴的道具和你交換。

接著就可以離開王都向霍庫斯鎮移[illegible]。


—酒館就在噴水池的下方

MAP.007 城









霍庫斯鎮

找助產婦凱羅迪（ゲルダ）

蹄當守衛

BOSS戰1

BOSS戰2

BOSS戰3

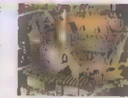
基地帶

達特　席娜　拉威亞

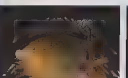
達特、拉威亞，由於席娜屬將過度，不能戰鬥，雖然只有兩人也就加減的用吧！

攻略重點解說.1

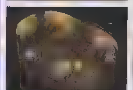
基本上這城鎮並不是一個城鎮，而是個要塞，為了抵抗外族而建造的，所以每每到了晚上可是會有事件發生的。

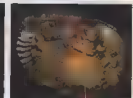


MAP.008

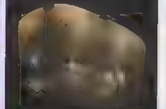




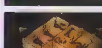














The Distance of Story 4

龍族騎士傳說開始

ヒールポーション

攻略重點解說.2

進入城鎮中，先進入右邊有人看守的屋內。接著，前進剛才進入的會議室上方左邊房間，進入後由下方走出，繞至鎮的左邊，再從左邊由下方走向右邊，穿過空屋，去找一位名為"助產婦凱魯達"的人。

和那位助產婦交談之後，再度進入會議室，交談後選擇「…大丈夫…」之後就要前去守衛，然後是一連串的戰鬥。在此若是道具不夠充足，還是任何部份尚未準備充分時，可以先不要選…「大丈夫…」，等準備好了之後再來。

在達特擔當守衛期間是無風無浪，但是卻在剛下哨時，異族人馬赫然發動入侵攻勢。這時，達特正在往休息室的途中，但迎面已有敵人殺到。

達特解決了敵人後，敵方全是屬於特殊兵這樣的角色。達特看到敵人已經強行攻破了城鎮的警戒哨，眼下的危機直逼眉睫，當下毫不遲疑地就迎上前去，並立即和敵人戰鬥一場戰鬥。

再度將敵人打敗之後，紛亂並未平息。拿著巨斧的大漢，不閃不避地正想從城鎮的正面直接攻入，其攻勢之猛烈，無人敢擋，因此達特只好再度迎上前去，和這位名為康哥爾（ゴンコール）的大漢展開一場廝殺，戰鬥終了，達特終是不敵康哥爾的怪力，這時天空一個星光閃動，如流星般的劃破長空，攻向康哥爾。

戰鬥完之後，羅絲就會加入成為同伴。加入後，羅絲還會提供有關龍騎士的種種技巧，在練習完龍騎士的相關技巧後，就可以整裝出發，前往濕地帶。

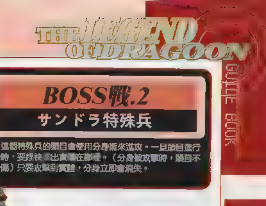




BOSS戰.1
サンドラ兵

這一戰並不難打，因為對手很弱。不過，因為是三連戰的第一戰，道具方面要節省點用。在敵人快倒之際，也可利用防禦，把HP補一補。





BOSS戰.2

サンドラ特殊兵

這個特殊兵的頭目會使用分身術來進攻。一旦頭目進行分身時，要趕快找出實體在哪裡。（分身被攻擊時，頭目不會受傷）只要攻擊到實體，分身立即會消失。

BOSS戰.3

コンゴール

這個拿斧頭的攻擊力也很高。但是，對魔法的防禦力卻很差。針對這個優勢，可多利用攻擊道具來打他。此外，拉威茲的防禦力不錯（物理防禦），在必要時可讓他採取守勢，來為主角補HP。不單如此，還要注意當頭目不用斧頭時，若向他進攻，但卻沒有達到必殺技的話，馬上會被頭目扔去牆壁，因此要特別地小心。



[illegible]了。

龍之巢

攻略重點解說.1

進入濕地帶後，即可發現主要分為兩條岔路，右邊那條路走進去，可以看到有兩國的騎士團正在拼個你死我活。在這裏要是想往裡走，得參加好幾場難度不算高的戰役，一直到解決小隊長後就此路不通了。

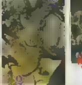
若是走向左邊，那就是一條通往龍之巢的路了。



MAP.009











封印の魔石









達特　隋鄉　拉威亞　羅林

達特、拉威亞、羅林。不過，筆者個人感覺的那位拿弓箭的妹妹頗為礙事。

攻略重點解說.2

走出濕地帶，還得再穿過一個火山（維魯德火山），才能進入龍之[illegible]。

在進入了維魯德火山中，席娜的舉止越來越奇怪了，不但擅自脫隊，到處亂跑…還把頭目給引出來了　戰勝後往回走，會救起一位掛在山崖邊的道具商人。



← 這裡[illegible]的地方

BOSS戰1

ヴァラージ

頭目本身分成三個部份，各自具有不同的攻擊能力。頭部具有對單體超強的攻擊力；腕部能攻擊全體，但HP值低，不過這部份會在擊毀後不斷再生；腳部則會對全體使用狀態技。作戰時還是要先攻擊腕部，雖然腕部會再生，但從擊毀到再生，至少有三回合的時間可以用來做回復體力，所以用兩個人攻擊其他部份，一人專司攻擊腕部和回復。此外，[illegible]的魔法有攻擊效果也要多加利用。

→火山裡的頭目實力可[illegible]

MAP.010 火山







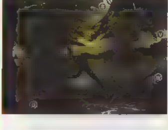
攻略重點解說.3

席娜在靠近出口的地方還有一次頭目戰，那是一隻從熔岩竄出的火鳥。

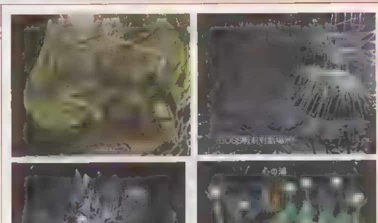
打敗火鳥並走出火山之徑，就可以進入龍之巢。

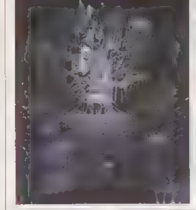


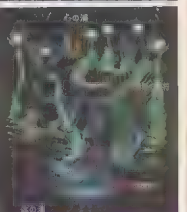
MAP.011 龍之巢



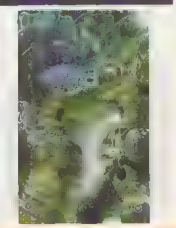



BOSS戰前對話場景







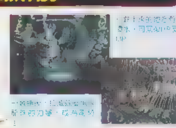


攻略重點解說.4

進入時，是在巢穴上方，要踩在一個大蜘蛛網上才能跌進去。

跌下來之後才算進入了龍之巢，這裡運用傳送的方式在各動口移動。注意在道路旁有像野菇的東西，經過調查後，便能使路上的障礙消失。

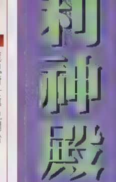
由中央的路進入後，會遇見庫拉哈姆（グラハム），交談後進行頭目戰。



BOSS戰.3

グラハムティシーフ&綠牙龍フェルブランド

雖然面對兩個頭目，但仔細觀察就可以發現，那頭龍實在弱得可以，所以只要集中全力進攻速度快、攻擊力高的庫拉哈姆即可。



- [illegible]之城
- 龍之巢
- 夏利神殿
- BOSS戰1
- BOSS戰2
- 龍之巢
- 羅安商業之城
- 勇者大會

達特　拉歐茲　羅林

[illegible]組合[illegible]

達特、拉歐茲、羅林。俗[illegible]的好，三個臭騎士，勝過一個諸葛亮，沒[illegible]說過嗎？

攻略重點解說.1

在龍之巢戰勝了頭目之後，席娜就不行了，搖搖晃晃簡直嚇死人。達特只好抱起她，由打敗頭目的地方往上走，走出了龍之巢之後向左直奔羅安商業之城。

進了羅安商業之城以後，就直奔醫療所。

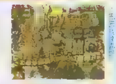
醫生看了看，說是中了劇毒，表示必須要有命之水和龍之草才能夠救人。

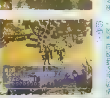
走出醫療所，先去找達霸斯（ダバス）。因為在火山裡曾答應他將一個袋子帶到此處，守信重諾的結果是得到龍之草的下落。（再進去一次將會得到貴重道具）

走到村口時會被露天商人攔下來，說有個水罐要出售，達特想了想後，覺得的確需要個水罐來裝命之水，於是便上前詢問價錢。那商人也不怕閃了舌頭，一張嘴就開價兩億！兩億！？殺了你我用搶的不是更快？

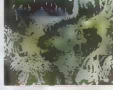
在幾番殺價之後，（看到數字後的選擇，第一行是買，第二行是不買），在100元時買下水罐。再選擇「……」可以免錢拿到。買下水罐後，走出商業之城，先走入龍之巢，在龍之巢的ＨＰ回復點（由上方跌落時看到的水潭就是回復點）

取得命之水之後，進入後向右走，就有路可以沿溪水而行。







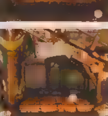


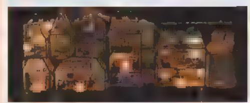
MAP.012 [illegible]















道具商人達斯霸









露天商人

攻略重點解說.2

往神殿的路是從龍之巢內左邊的路走出後才能抵達

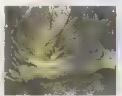
走出龍之巢後，就可以直接前往神殿。進入神殿後，目的地就在神殿頂端，在神珠有了感應後走入大廣間。

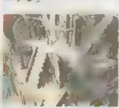
大廣間的左邊走出去有回復ＨＰ■回復■及打開大廣間右邊們的機關所在

在走道神殿中層的位置數字輸入352，（若是不對，從輸入數字時盤的左邊走到上方，打開一個寶箱之後，就會乘坐一部失控的台車，沿途便會出現提示數字）就可以從右邊的一個梯子走上去，在通往山頂的階梯旁邊有金和銀兩尊神像 調查金神像，選擇「前向きにする」，調查銀神像，選擇「左向きにする」。

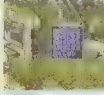
金神像方向的提示在進入神殿內部時像右，走到神殿右側外部，轉動一個轉盤後，再走回內部，由左邊第一個門走出，就能看到金神像的提示。

走到最頂端，和守護神殿的盜賊打了起來 因為這個盜賊認為我們是來這偷東西的盜■，所以他就準備和我們對打，■然我們一再地解釋不是盜賊，但■方就認定我們是盜■，在不得已的情況下，只好和他打了起來


由此向神殿而行






神殿的方位

BOSS戰.1
盜賊ドレイク

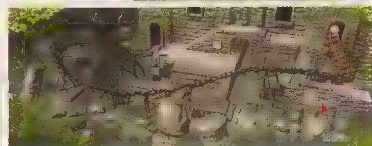


盜賊不但速度快，而且超級卑鄙，會不停地召喚爆裂蟲，一遇到就去了半條命。之後，還會施放物體攻擊防禦網（針金）必須要先將此物打碎，才能向頭目進行物理攻擊，不然就只有用魔法或攻擊道具。

由於此時隊伍三人都能變身，在三人的SP槽都集到最滿時，可以使用太極指令來呼喚超空間（全員一起變身）。在超空間存在的時候，我方人員的各種能力都會提升，擊退他會給予來自靈魂的感覺。

MAP.004

拿寶箱的地方



攻略重點解說.3

接著神殿的主人出現，要進行一場文戰。

結束神殿的事件後，帶著白龍珠回到商業之城。在龍珠共鳴的情況下，將席娜治好。見到這個奇蹟，醫生向達特提出參加勇者大會的建議。

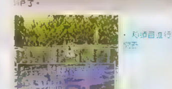
娛樂殿堂在城內的右邊（從露天商人處向右走），先在娛樂殿堂的門口和人交談之後，就可以進入。

進入後，向櫃台登記。（登記櫃台是旁邊有向下階梯的那一個）勇者大會共會進行總五場的戰鬥，看每一戰後記得要去記錄點記錄以防萬一。

登記後由樓梯向下走，進入休息室。在短暫劇情後，向老者交談，選「ああ」就能出戰。出戰時不能變身，要活用道具，以下是前四戰的要點：

1 第1戰對手會下毒，除此之外，他根本就不是對手。
2 第2戰只要強攻猛打即可。
3 第3戰在對手放下盾器時，我方的攻擊無效，此時可使用防禦指令，順便補血HP。
4 第4戰對手會用苦痛狀態技，避免出錯，HP必須維持在二分之一以上。

第五戰是劇情，隨便應付揮砍兩下就好，反正是贏不了的，也不用浪費道具去補那甚麼HP了。



・和頭目進行戰鬥囉

BOSS戰.2

白銀龍騎士シャーリー

這一戰是文戰，任何時候都無法攻擊，只能不停地防禦。
・首先夏利會問各位來此的目的
・選擇愛する者守……
・然後夏利會變化為店長，問達特戰不斷的目的是什？
選擇黑色魔物……
會問找黑色魔物
選擇然…仇を討…
她會問
選擇宿命守…
後面，夏利化為…
選擇…言葉見えません…
問仲の部合…
選擇仲間を見…
問主角要去
選擇隊伍を
問看重誰
選擇母親
最後問維持命之
選擇愛之質問

反正一定會讓玩家選到正確，並且將白龍珠交給夏利後，就可以離開夏利神殿，循原路回到商業之城。

黑爾蘇納監獄



運特　席娜　拉威茲　羅林　哈謝爾

運特、席娜、拉威茲、哈謝爾，因為這樣的組合兼具了力與美。（其實是沒得選擇）

攻略重點解說.1

在勇者大會結束後，走往娛樂殿堂的門口，交談完畢，會獲得三枚代幣，要在娛樂殿堂內玩三個小遊戲將代幣用完，用完後再和拉威茲交談，就可以離開娛樂殿堂。

遊戲有好幾種<其中有一種是猜佈景前後的不同，參考圖的位置來猜吧！>





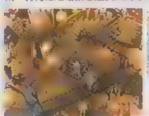


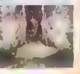
攻略重點解說.

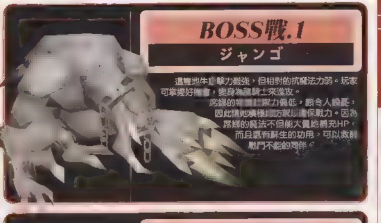
走向城門時，得知亞魯巴特王遭俘的噩耗，拉威茲激動的不能自己，在詳加討論之後，就要前往監獄營救亞魯巴特，此時哈謝爾會加入我方隊伍。

走出商業之城後，向下可以直接走到監獄：上次攻進監獄算是上集，於是這次就要從上次中斷之處繼續依照之前的方法走到上次騎馬逃跑的地方，從馬槽左邊走入（馬槽的右邊房間有道具商人），就能搭繩梯往上走，再往上的途中有不少寶箱可拿在走到頂端會遭到埋伏，因而掉入地牢

戰勝之後再往上走，就會再度碰到那個大怪頭康哥爾，打完他之後接著還要面對恐怖的典獄長







BOSS戰.1

ジャンゴ

這隻地牛攻擊力雖強，但相對的抗魔法力弱。玩家可掌握好機會，變身為龍騎士來進攻。

席娜的物理攻擊力偏低，頗令人擔憂，因此讓她積極地防禦以確保戰力。因為席娜的魔法不但能大量地補充HP，而且還有蘇生的功用，可以救醒戰鬥不能的同伴。

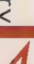
BOSS戰.2

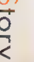
フリューゲル

第二戰的飛哥爾還是很猛，但是懼怕魔法的弱點還是沒變，達特要掌握變身的機會，多多利用魔法來進攻。

這個興敵長比上次更強了，而且還有幫手。但牠對魔法的防禦力低，運用七分防禦三分進攻的策略，以待變身時機的來到。變身之後就一直地使用魔法進攻，然後在變身回合終了後，再接著進行防禦，並等待時機再進攻。待累積到能變身時，再繼續用魔法攻擊。










王都卡薩斯





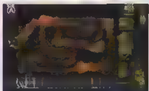
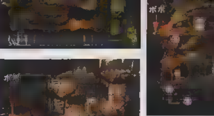
達特、亞魯巴特是最佳組合。但若運用保守戰術的話，就加入席娜；搶攻戰術的話，就加入哈斯爾；而羅絲可以用在BOSS戰前的戰力調節。

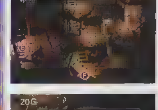
攻略重點解說.3

在監獄事件之後，我方經歷了無比的傷痛，亞魯巴特痛失好友之際，痛下決心要對抗多耶爾這個暴君。
穿過森林之後，就能夠進入王都卡薩斯，一走入之後看見的街道是陰冷的，這裡並非百姓居住的地方。經過一個吊橋之後才看見百姓居住的地方。

MAP.015 王都卡薩斯



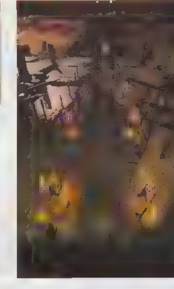




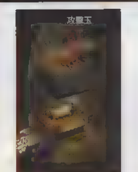


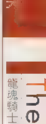












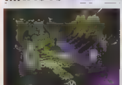




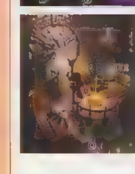




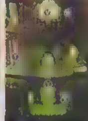
MAP.016

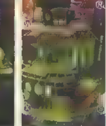




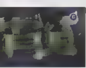


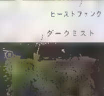




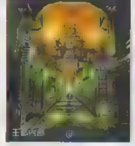
















龍魂騎士傳說開始

The Distance Story 4

攻略重點解說.4

在宿屋對面會碰到一個謎之冒險者，往裡走，走過酒櫃後，在左下的在酒館旁的屋裡碰到一個叫做波波（ポボ）的人，回答他三個問題，（選擇的順序是第三個答案，第三個答案，第二個答案）。回答正確後，就能夠進入內部了。在標示★的房中取得魔法のオル，用這道具來點燈，以啟動各層的升降梯。

取得三個"ストーン"，分別在研究室下方的垃圾處理場，以及魔法研究員的身上（會變成狗的那一個），由先前中央電梯進入，在4F處擺上剛才所拿到的"ストーン"

再往上走，又會碰見康哥爾，進入最上層和多那爾波戰





BOSS戰.1

コンゴール

康哥爾這次穿了該族最強的盔甲來應戰。不單如此，還會施放魔法防護罩，由此可知，他有多怕魔法了。要小心在攻擊他時若沒[illegible]順利地連接到必殺技，就會反被打得很慘，而[illegible]防護罩超過三回合後效力就會消失，這時要乘機多用魔法進攻。



↑這一次是和康哥爾最後的決鬥。



皇帝會變身為紫電騎士。

BOSS戰.2

皇帝ドウエル

戰鬥前，替主角裝備上能自動回復HP的戒指（若有的話），並選擇一個最有把握且SP值夠多的必殺技。基本上，即使只剩[illegible]一個人也能打得贏，方法是[illegible]防禦不斷補血，在[illegible]超過最大值8成以上[illegible]進攻（變身也是如此），待SP值足夠後，變身為龍騎士用第三級的魔法進攻，依照這個[illegible]反覆幾次，花點時間必能獲勝。（皇帝會變身，在變身前要盡量保留實力）若每次[illegible]所補的HP高過那個[illegible]，基本上就能立於[illegible]敗之地，這一戰玩家們一定要有耐心才行。


第二章
話說那拉威茲為了解救亞舍巴特王（アルシード）也不顧身擋下將伊樂的那一劍時，亞舍同時又著了無比的悲痛，在不得已而對自己叔父時，亞舍巴特的心情更是複雜，雖然獲勝，但這樣的代價實在太大！
而在多那爾身上前曾提到，有關王叔弗雷茲（フリッツ）的事情，為了能夠對事件有一定的了解，大伙收拾起悲痛的心情，朝下一個目標邁進。

巨人之里（上）

攻略重點解說.1

在哈謝爾繼承紫電騎士之力後，第一章結束，隨即在換第二片CD後，一行人就來到了王都弗雷茲。

往城市裡走,就會發生一陣騷洞動,原來是這王國的大公主出巡,不過是出巡嘛，幹嘛那麼激動,不過在看到公主走出來的模樣,搖頭晃腦，眼露兇光，難怪會引起騷動，在騷動之後，要前往治療院的旁邊的酒館。

和酒保卡菲（カフィ）交談，由他口中會得知關於公主，盜賊，及綠色計劃，第一次的交談結束後，要再和卡菲交談一次，這一次他會說出關於天文家的事情。在酒館內的會談結束後，依卡菲所言前往位在治療院左邊的天文館（治療院在酒館左邊）

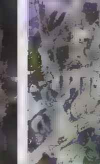
進入後，就會和費斯達（フェスター）聊起來，聊著關於沉まね月的事，接著費斯達表示要去王宮教課便結束這次會談，會談之後，在走出天文館時，竟然已經深夜，走到町口的房子內，和奈洛（ネロ）交談（選そなた）他就會開始講述綠色計畫，計畫講完時，天也就亮了。

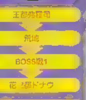
走向村口時，眾人一陣討論之後，就要前往花之都多納塢（ドナウ）。



MAP.017







建議組合

連特、席那、哈謝爾三人用在領目戰羅絲 亞德巴特用著平常作戰，因為羅等級需要常變身才能升的。


スターダスト
スターダスト
教會內
スターダスト
王宮前
酒場
天文台
治療館
龍魂騎士傳說開始
The Distance Story 4

攻略重點解說.2

荒地是前往花之都的必經之地，在荒地形前進途中，會遭遇到盜賊攔路打劫，在戰鬥之後，達特的龍珠也因此失去，這也就是說，短期內，達特是不能夠變身成為龍騎士的。

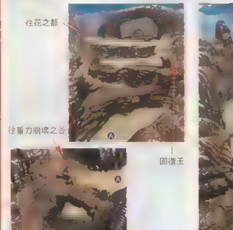


BOSS戰

マッピ

這個頭目的速度高，會連續好幾次進攻，我方人員不如採取以靜制動，或是安排速度也不錯的人來平衡戰局，更好的作法是採二攻一守的戰法，也就是兩個人在進攻時，一個人防禦或進行回復，這樣雖然會消耗時間，但比較穩當。

MAP.018 荒地





攻略重點解說.3

花之都入口右邊有棟房子，乃凱特（ケイト）的家，他的未婚夫被盜賊[illegible]走了，進入後，就看見他愁眉苦臉的，交談之後會有劇情，之後就得到琳（リーン）手紙。

接著向花之都的左邊走，進入第二個[illegible]面後再向左走，由階梯前往村長家，並和村長討論關於琳被架的[illegible]件，在此得到巨人之里的消息，和前往的路線。

在出走出村長家，走下那長長的階梯後　，就會看見一個波霸辣妹，活像恰查某似的舞動[illegible]手中的大槌子在[illegible]一群神情猥瑣的男子大打出手。在她打跑那些登徒子之後，會好奇的向達特發[illegible]，在聽說達特的遭遇之後，便會說[illegible]進入巨人之里方法，並提出要加入的意願。（選[illegible]二行指令）

在[illegible]加入之後，再經由荒地回到王都弗雷茲，因為[illegible]去巨人之[illegible]必需[illegible]經由重力崩壞之谷，而要進入重力崩壞之谷則必須先取得入山許可證，要得到許可[illegible]則[illegible]向國王申請，但才走到王宮的門口前就被擋了下來，[illegible]態緊急，偏偏眼前這[illegible]衛兵又是[illegible]森堡堡主，嚧了半天嚧不出個所以然來，實在很[illegible]給他踹下去，但[illegible]還是算了，（選擇ここは一度......）再另想方法[illegible]王宮。

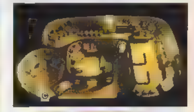
前往道具屋，[illegible]碰[illegible]達，打過招呼之後，接著再走到王宮前，會再碰到費斯達，說明原委之後，就能跟著費斯達進入王宮。



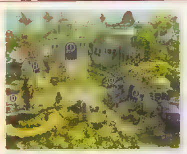
↑在花之都將有新伙伴加入

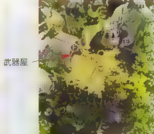
MAP.019 花之都







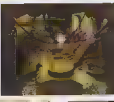




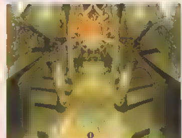


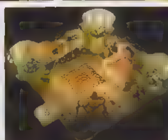












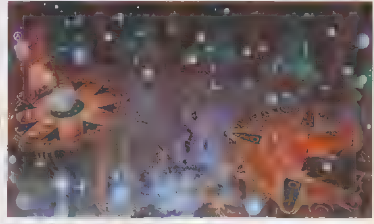
攻略重點解說.4

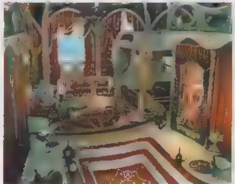
在王宮晉見國王後，就能拿到入山許可證，要走出宮時，麗莎（リサ）公主的侍女前來傳話。跟著他去見公主，聽完了事件的始末後，選擇「分かりました！」

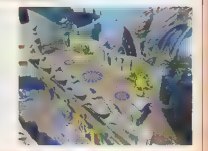
接著會在王宮中用餐，用餐完畢，就跟在侍女後面（不可超過）進入寢室，接著要和所有人交談，天明之後就可以整裝待發。



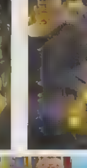
MAP.020



















巨人之里(下)

- 重力崩壞之谷
- BOSS戰2
- 巨人之里
- BOSS戰3
- BOSS戰4
- 重力崩壞之谷
- 三都帶路的
- BOSS戰5
- 花之都多納姆

伍成

達特、席娜、亞德巴特三人用在頭目戰鬥後，哈斯則用在平常作戰，因為龍等級是要常變身才能升的。

攻略重點解說.1

走出王都，由荒地岔路左邊走往重力崩壞之谷。在進入重力崩壞之谷後，因為有許可證，是靠平台與平台間的移動來前進，除了移動的平台，還重力崩壞點，站在上頭，將會頭朝下腳朝上的移動。在通過記錄點點後，將會被怪物襲擊。勝利後和所有人交談，接著通過重力崩壞之谷後將進入巨人之里。



BOSS戰

完全ヴァラージ

這頭目曾在火山中有遭遇，如今再度碰到，特性和之前相同，但手腕變成兩隻，而且頭部的攻擊力增強。作戰時，要將魔防力高的人員編入，回復動作比較容易，做戰時，角的攻擊不必擔心，而是手在進行全體攻擊後，通常伴隨著頭部的進攻，所以還是要有一個專門對腕部攻擊的人（右腕會攻擊全體，左腕會施放屬性術），另外的人則將頭部擊毀後，就能比較輕鬆了。



↑BOSS的體型十分巨大

MAP.021 重力崩壞之谷













タリズマン





攻略重點解說.2

才一進入，兩邊就有弓箭伏擊，走入左邊房間，調查地上的閃光能減少弓箭的發射數量　圍門關上之後，開始閃躲弓箭，往回走看到敵人，再躲一會，就會有劇情

再走入第二段路時再度遭入埋伏，在閃躲一陣之後會有劇情發生，在圍門前和盜賊打起來。

進入圍門後的右邊有扇門，走近調查能回復HP及MP，走入最上層之後給謝爾和同門師徒打了起來，戰勝後會有劇情　，在康哥爾（ゴンコール）加入後，從祭壇處走入地下密室，救出琳之後，在左下方找回赤龍珠。接者要回到王都…

由於之後將會面臨一場惡戰，道具部份能省則省，不用擔心敵人的實力，安排一個能使用回復魔法的人員在其中，並累積SP值　為下一戰做準備



BOSS戰

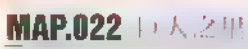
マッピ和ゲーリッヒ

作戰前，若是有安裝防止即死的戒指，那麼就可以不理會盜賊，先解決拳法師，拳法師的弱點是魔法，哈德爾剛好具有有對單體攻擊強力的魔法，要好好利用這一特點。

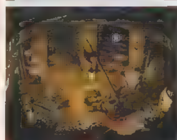
※在康哥爾加入後，由王都向右走，由關口進入ロアン（在南方），問錄天商人，用1000元買下黃金龍珠

龍魂騎士傳說開始

TheDistance Story 4

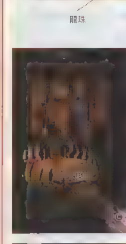


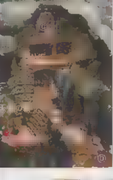
MAP.022 巨人之里



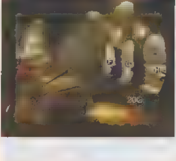
龍珠

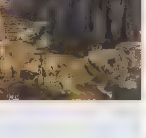












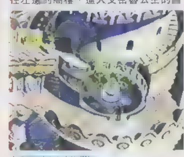
攻略重點解說.3

進入王宮，由右邊階梯走向建物外，前往位在正殿右邊麗莎的寢宮，注意在屋樓頂的過程中，若和衛兵在同一條路時不能在衛兵面前移動，也就是要利用衛兵轉身時移動，塔處都有一個房間，躲進去就能平安無事，在衛兵轉身時趕快躲進去。

見到麗莎公主後，以同樣的方法走往左邊的高樓，進入艾密魯公主的房間，調查牆壁上的畫，就能發現魔法空間，救出真正的艾密魯公主。

救出艾密魯公主後，就不會有人阻攔，直接走往王宮正殿（太陽之間），進入前別忘了去記錄。

進入正殿，揭發了這件陰謀後，假公主就會發動攻擊（BOSS戰5），戰役結束後，前往花之都多納場，那兒有船正在揚帆待發。



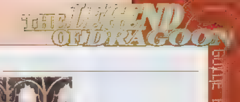


BOSS戰

里那斯

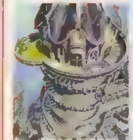
戰鬥前要裝備能減輕暗黑屬性攻擊的防具，並一定有有能回復HP的角色在隊伍中，為了勝利，這個角色在未變身前還是以防禦為主，如果是安排席娜的話，反正她的SP值累積容易，不必擔心。

雖然頭目會施放強魔法，像亞魯巴特等對魔法防禦差的角色，若是有安排在陣中，那就要看準時機進攻，畢竟這一類的角色，其攻擊力都很強，而這個頭目的HP又恰巧不是很多，所以妥善的製造進攻時機，就能得到最後的勝利。



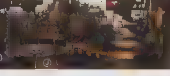
MAP.023











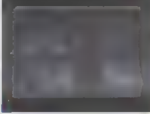
攻略重點解說.1

花之都的碼頭在村長家入口處的上方　進入港口和船長交談完之後，選擇「ああ」就能夠上船

開船後，操控席娜在操控室找到達特後，要操控達特在船桿的頂端找到羅絲，接者操控羅絲在船頭找到哈謝爾，然後操控哈謝爾在貨艙中找到康哥爾，繼續要操控康哥爾在客艙中找到亞魯巴特，旋即操控亞魯巴特在休息艙中找到梅魯，最後操控梅魯去駕駛艙中找達特，接下來，梅魯和達特兩人前往船桿頂時，幽靈船便出現了.

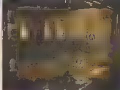
※註：登上皇后菲利號船之後的找人過程為席娜找達特→達特找羅絲→羅絲找哈謝爾→哈謝爾找康哥爾→康哥爾找亞魯巴特→亞魯巴特找梅魯→梅魯找達特→メル和達特兩人前往船桿頂.

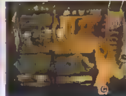
因為幽靈船是直接撞上皇后菲利號的所以可以由船尾直接登上幽靈船

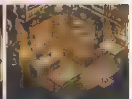










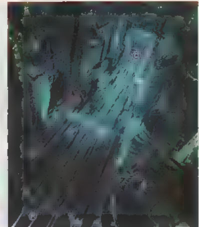





THE LEGEND OF DRAGOON
GUIDE BOOK
龍魂騎士傳說開始
The Distance of Story
4
スターダスト
MAP.025
ダンシングダガー











攻略重點解說.2

跳上幽靈船的甲板，由右邊後方的入口通往船長室，進入後， 在船長室前見到一個船員之後，走回甲板上，見到到船員A 和船員B後，再由見到船員A 船員及B的地方向右走入地下室，會有一個原本關著的門打了開來（即階梯第一個門）。進入裡面將寶箱打開之後會發生戰鬥，然後到隔壁房間將寶箱打開之後也會發生戰鬥，第三個房間也是如此。

在寶箱開完之後，就可以前往船長室去拿幽靈船之鑰，走回甲板上會有誤認席娜為別人的劇情發生。

從發生劇情的地方，向左邊走，有一扇門，進後，調查房間內左邊的門時，就和和一堆亡靈打了起來。

戰勝BOSS後走進左方的房間內調查搖籃，就會發生幽靈船要沉沒劇情。原來這一次的事件完全是因為，船上的這些幽靈誤認為席那是另一個人，而這些幽靈在生前就是為保護那位公主而犧牲，由於任務未完成的關係才會直徊皇后菲利號，就是為了要完成未竟的職責。

攻略重點解說.3

那個躲在寶箱理的幽靈比較危險的是他會使用睡了，不過實力並不強，在一番強攻猛打之後就能獲勝。（在船上打開寶箱都會發生戰鬥，大抵適用上述的情況）



一看名字就知道會用即死攻擊來攻擊。



↑攻擊後進行攝魂魔法的鬥口奶焰

BOSS戰
騎士隊長の亡靈

那個躲在寶箱理的幽靈比較危險的是他會使用睡了，不過實力並不堅強，在一番強攻猛打之後就能獲勝。（在船上打開寶箱都會發生戰鬥，大抵適用上述的情況）



↑頭目……應該說是頭目群十分難纏。

休諾之町

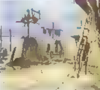
BOSS戰

荒地

達特　席娜　羅絲　梅魯

攻略重點解說.1

由於跳船不及，達特和羅絲兩人進大海之後，飄呀飄的飄到到里帝艾拉後，在村頭探聽探聽情報，走到村口時，會有畢特（ビート）提出一同前往休諾之町的劇情。



MAP.026

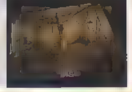












TheDistance : Story 4

龍魂騎士傳說開始

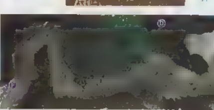
攻略重點解說.2

進入海底洞窟，這個洞窟是住在這個港灣的居民的夢魘，誰也不願踏進這個地方，但還是必須要穿越此洞窟才能抵達休諾之町，這也正是畢特（ビート）提出一同前往休諾之町的原因，因為他的母親必須前往休諾之町，藉由那裡的溫泉來治病。

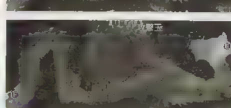
MAP.027 海底洞窟

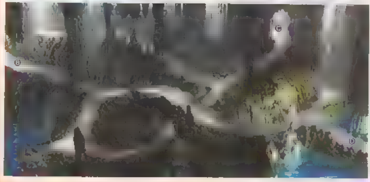








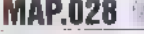


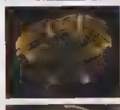


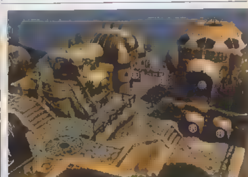
攻略重點解說.3

進入休諾之町後，畢特及畢特他娘就逕自前往醫療院，接者要到港口，走入碼頭會見到拉姆（ライム）。

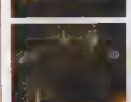
MAP.028





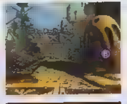


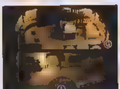














TheDistance Story 4 龍魂騎士傳說開始

攻略重點解說.4

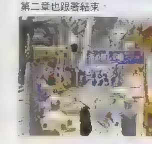
在走出碼頭時，剛好碰[illegible]失散的同伴[illegible]，跟著他前往宿屋會合同伴，[illegible]著到二樓找席娜，再回到港口碼頭找碧賴（ビュラー）提督。

在町口聽完一個[illegible]醉漢的胡言亂語之後談[illegible]，穿過海底洞窟，回到里帝艾拉村找村長交談，村長就在左邊沒有屋頂和牆壁的建築物上，[illegible]問題時選第三個選項，就能獲得許可。

獲得許可後，由畢特家的右邊走入石洞將水門開關轉動後，海底洞窟的地形會產生變化，在這變化之後，再度進入海底洞窟就能走到洞窟的最[illegible]處進入獄龍島。

戰勝後，回到休諾之町[illegible]回花之都，再由花之都回到王都弗雷茲去晉見國王。

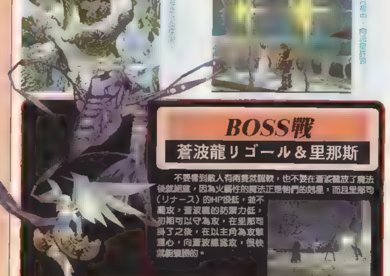
國王要為達特一行人使一個舞會，於是要在劇情後把同伴召集起來，全部找齊之後，前往服裝之間（正殿下層）後，再回到正殿（太陽之間）舞會就開始，和[illegible]內的所有人交談之後，達特要在月下和席娜談情兼說愛，在這劇情之後，第二章也跟著結束。







在深夜中，向流星許願



BOSS戰
蒼波龍リゴール＆里那斯

不要看到敵人有兩隻就腿軟，也不要在蒼波龍放了魔法後就絕望，因為火屬性的魔法正是牠們的剋星，而且里那司（リナース）的HP很低，並不難攻，蒼波龍的防禦力低，初期可以守為攻，在里那司掛了之後，在以主角為攻擊重心，向蒼波龍猛攻，很快就能擺平的。

MAP.029



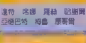


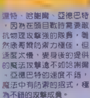
往世界地圖（海底洞窟）





水之都上岸
騎士召集
村長家
針葉樹林
遭遇白狼
BOSS戰





攻略重點解說.1 水之都上岸

從花之都上船後，船會自動前往（ミール・セゾー）的邊境都市水之都的碼頭停靠，水之都顧名思義，建築物都在水上建立，都內有一半的建物要靠小船的載送才能抵達，另一半就是由碼頭上岸時的部份建物間，才有陸地連接。

這樣的建構相信是為了方便入境的旅客辦理乘船的許可證的，因為在都內乘坐小船是必須經過許可的，這個嘛，先提出申請，然後等上三五個月，或著許可證就會辦下來了。



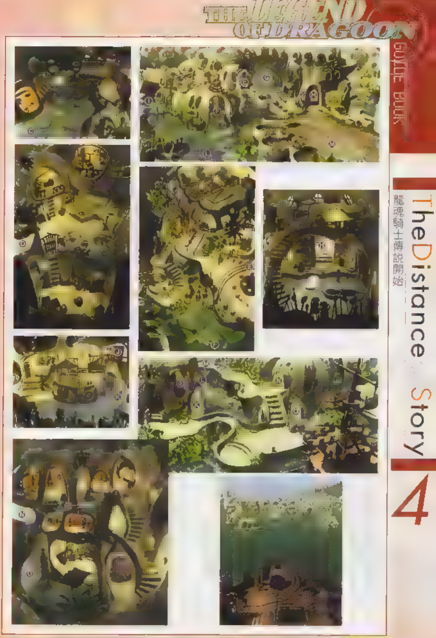
MAP.030 水之都











攻略重點解說.2 騎士召集

由於水之都是ミール・セゾー的邊陲重鎮，所以不時會有騎士團的人員進駐在此，玩家在上岸後，第一件事就是要去找到申請許可證的辦事處，於是在必經要道上，駐在騎士ハリス便會發出召集令，談話中提到針葉樹林中，蠶白蟲作亂，而樹林中有一個叫テオ小孩，情況十分危急

攻略重點解說.3 辦理許可證

如果要離開水之都，是一定要坐都內小船的，聽完駐在騎士的宣告之後，往左走　，和“船貸しのおやじ”交談，他會按例行公事的方式，告訴玩家一大堆繁複的申請手續，和繁瑣的公文流程之後才如夢初醒般的認出眼前的少年正是解救イサリ灣的英雄達特，接著連資料也不用填　，問都不問的將許可證雙手奉上。



攻略重點解說.4 村長家中

拿到許可證的地方，那裡也有船可坐，就是那個咖啡色看起來像塊木板的東西，坐上去，他就會移動，遇有岔路時會出現選項讓玩家選擇　坐上船，前往村長家　在村長家中，大家是相談甚歡呀，雖然畫面明明有點感傷，但那喜悅的心情卻是不可言喻　交談後，村長表示已經準備好宴席來款待眾位嘉賓，肚子餓的話，立即開席！（和村長交談，選擇ああ）酒足飯飽之後是不適合立即趕路的，於是要在市內往宿一晚，第二天，乘船前往村口，便可以前往針葉樹林。





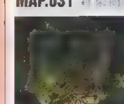
攻略重點解說.5 針葉樹林

針葉樹林有好幾個出入口，分別通往不同的地方，玩家到此是因為要前往王都，並非為了白狼，這也就是說，白狼是一個附加事件，雖然打死白狼能夠拿到獎金，但是為了那點錢，讓テオ恨你恨一輩子又何必呢？

事件的始末是テオ遭到不明魔物的攻擊，白狼是來救他的，當然再有人要接近，白狼就會做出防衛的舉動。



MAP.031





往死龍山









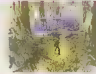
往テニングラート



攻略重點解說.6 遭遇白狼

在進入樹林往上走時，在畫面中央將會遭遇到白狼。隨即，テオ會乘白狼而去。

接著由左方追入樹林深處，就要做出抉擇了。



一遇到白狼時，可以

BOSS戰

白狼

在第二次碰到白狼時，選擇「このまま進む」，就會和白狼作戰。白狼的攻擊力及防禦力不錯，但是魔法的抵抗力稍弱，方法是，先確定參戰人員的特性，若是依比著建議的角色參戰，那麼隊伍是具攻擊性的隊伍，可以進行多次的攻擊後再利用道具，或是防禦指令來補HP。若是是隊伍中有席娜、梅盎等角色，那就必須多多作防守，等待變身的時機，利用魔法來反攻。



←白狼具有強力的攻擊魔法



←運用魔法攻擊來造成敵人的重創。

龍戰役歷史

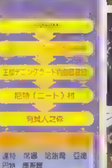
攻略重點解說.1 針葉樹林

在針葉樹林中，達特一行向王都而行的途中，羅絲及梅鲁先後離開隊伍，只說要辦點事情，隨後再趕往王都會合。雖然不明究理，但兩人已經分朝不同方走遠，就是想追，也追不出個所以然來，還是朝既定目標而行吧！

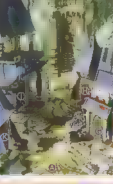


MAP.032







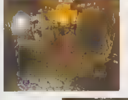


王都デニングラード內的冒險
尼特（ニート）村
有翼人之森

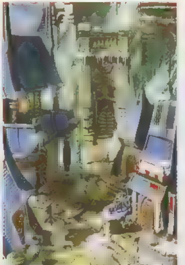
達特 席娜 哈斯蘭 亞德
巴特 雪哥爾

隨機



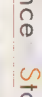




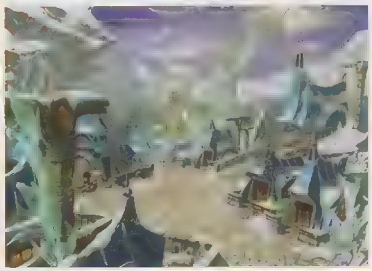




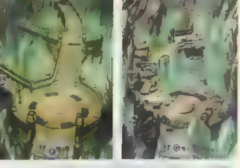








MAP.033 クリスタルパレス







攻略重點解說.2 教會

就在治療院的右邊，地形上有點凹進去的建物，走進去時，裡面正在討論針葉樹林中有個魔物巢穴的事情。主教站的地方，其背後有一幅壁畫，講的是有關神木樹的傳說，在上前向主教詢問時，免不了要提到這一方面的事，主教表示他們相信神木樹是一切生命的起源，問起這個傳說各位可願意聽時，（選擇あぁ）表示願意後，主教講述有關神木樹的傳說及神木樹和龍戰役的關連，最後表示要知道更多龍戰役的事，就必須前往圖書館查詢了。接著，走向前方，和圖書館館長交談，在館長離開教會後，眾人就可以跟著離開啦！



攻略重點解說.3 圖書館

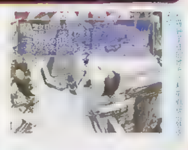
王都的地形分成兩段，圖書館在第二段的地形上，（宿屋的左上方，王宮入口的左邊）建物內是俯視的角度，若以圖書館的排列來分，館內分為四層，有三層進入後，是所有的書本展示，第四層是文物展示，由第三層的階梯走上去。進入後，先和館內的所有人員都交談之後，在和館長交談一次，館長就會開始講述龍戰役的歷史，接著再到閣樓去。



主教敘述有關神木樹的歷史

攻略重點解說.4 尼特

尼特是一個村的名字，曾因為龍戰役的牽連，遭到黑之魔物的侵襲，在圖書館長講述龍戰役歷史到一段落之後，畫面會自動切入這個村內，移動羅絲向前，就會看見第二聖女（ロアンナ）在墓碑前祭悼。隨著羅絲的出現，護衛聖女的騎士團免不了會有些緊張，但解釋清楚，聖女會說出他印象中的18年前。由於都是要返回聖都，羅絲便跟著騎士團一同前行。



MAP.034

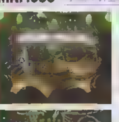


攻略重點解說.5 有翼人之森

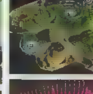
在羅絲跟著騎士團一同前行後，畫面切換至有翼人之森，這裏是梅魯的故鄉，但是他似乎不怎麼受到鄉民的歡迎，移動至傳送點，走入森裡，馬上上就會遭到一大堆的責罵和阻擋，最後還被趕了出來，導致有此結果，也都是因為龍戰役中，有翼人和人是處在敵對的態勢，偏偏梅魯不這麼認為，難免遭受同鄉的指責嘍！走出有翼人之森，畫面出現在神龍掙脫捆綁後的情景，然後回到王都，這時席娜的狀況又開始不對了



MAP.035 有翼人之森

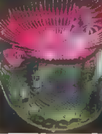




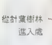


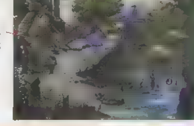












龍王事件

攻略重點解說.1 同伴會合

在經歷了圖書館及教會的解說後，已經可以瞭解到ミール，セゾー跟龍戰役的關係密切。走向都市的入口時，羅絲跟聖女也回到了王都內，這時候，神龍王在死龍山甦醒，眾人在王宮入口前，再和梅魯會合，全員到齊後，就要進入王宮了。



攻略重點解說.2 晉見女王

由於羅絲是跟第二聖女一起回到王都，不論如何，晉見女王都像是一個必須的路程。進入王宮後，在晉見女王前，可以聽到騎士團在大放厥詞，結果立刻被第一聖女給轟了出去。藉由第二聖女的引見，達特上前晉見女王，並提到神龍王復甦後將會帶來的危機。



攻略重點解說.3 封印之間

再和女王交談並交換情報後，確定要打敗神龍王是必須要拿到龍封之杖才行的，另外一樣武器是龍殺之劍，但目前在洛伊德的手中，想借也沒地方可借。女王的左邊有個封印之間，和女王談完了話，就先到那裡面去，在裡頭，身為月之御子的席娜，突然有了奇怪的感應，隨即不支倒地，白龍珠便由第一聖女米蘭達（ミランダ）繼承。



達特　羅絲　哈斯爾　亞魯巴特　席爾爾　梅魯　米蘭達

攻略重點解說.5 有翼人之森

進入針葉樹林向右走，有翼人之森的入口在針葉樹林之內，並非在針葉樹林之外。在入口處，梅魯會打開封印的結界，當人類走進有翼人的世界時，有翼人的的驚恐可想而知，村長在建物的最上層，進入有翼人之森後，第一步要找到他，他會在交談後打開前往禁斷之地的入口。



攻略重點解說.6 禁斷之地

在禁斷之地的入口處，要先和長老交談，然後走上高台，就會進入禁斷之地，這地方曾是軍事重鎮，但在龍戰役中，幾乎被摧毀殆盡，裡頭承襲有翼人建物的一貫方式，藉由傳送點來移動，整個建物到了深處會有六個紅色的傳送點，依序是左一，左一，左三，左四，左五，左二將之破壞後方可將門打開，打開門後，進入旋轉而上的地形之後，

看見龍封之杖後，將進行BOSS戰



BOSS戰.1

グランドジュエリー

首先，要注意的事，不要在開戰時變身為龍騎士，甚至避免變身為龍騎士，因為會遭到封印的下場。以往，在變身為龍騎士時，總是能感覺到角色的實力以倍數的方式上升，能力很明顯的增強。但這次題目親則不然，情況完全是相反過來，實力是以倍數方式下降，能力也明顯的削弱許多，所以不可以變身，一旦變身就是處於挨打的地步。若是不變身，將導致魔法的施用全部要仰賴道具的使用。這樣一來，最直接影響的是補充HP和回復等等的動作。以往，運用兩層的魔法就能一次搞定，現在可都要分成幾個回合來完成，於是乎，防禦指令要多多的利用，一來可減少道具的利用，也能加快攻擊的步調。



→禁斷之地曾是有翼人族的軍事重地。

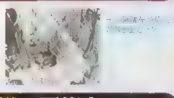
MAP.036 之地

マインドクラッシュ

心の清

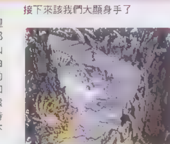
攻略重點解說.6 王都デニングラード

奪取得了龍封之杖之後，要趕回王都，因為王都已經遭到神龍王的侵襲但幸好有神木樹的庇護，王都的損害才降到最低，百姓也都沒有受到太大的傷害　在前往王宮探視了席娜之後，要趕往死龍山



攻略重點解說.7 死龍山

要到死龍山，要先經過針葉樹林，樹林中，有一個出口是有個人站在那裡擋著的　如今，擋路的人已離開，由那個出口走出，就能前往死龍山　死龍山並不高，沿途只有兩處分岔的路段，由於神龍王是在山頂上要記得向地勢高的地方走　在看到記錄點時就是準備要和神龍王作戰的時候，檢查一下隊伍狀態及應戰人員的裝備吧！在接近神龍王時，碰到正在和神龍王惡戰的洛伊德，不知道他的動機為何？但是他久攻不下，接下來該我們大顯身手了



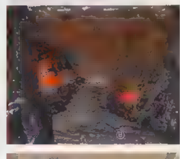
BOSS戰
神龍王

在進入戰鬥時，龍封之杖就會自動啟用，也因為龍封之杖的啟用，於是戰場中等於是佈了一個封鎖龍能力的力場。於是乎，我方絕對不可以變身為龍騎士，一旦變身之後，受到攻擊的創傷是非常嚴重的。神龍王的速度非常的快，有時會連續攻擊兩次甚至三次，我方在戰鬥時要以速度最快的人為中心，來做攻擊的動作，在HP黃點時，一有機會就立即補充，連技的使用要以破壞力來考量，因為SP值的累積在這場戰役中以不重要。



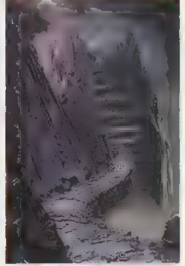
The Distance Story 4
龍魂騎士傳說開始

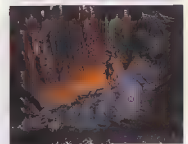
MAP.037














THE LEGEND OF DRAGOON
GUIDE BOOK
The Distance | Story 4
龍魂騎士傳說開始
※連續週通用地形



攻略重點解說.1 死龍山

在打倒神龍王之時，洛伊德會跳出來，奪走神龍珠，對於他這種趁火打劫的作法，眾人感到十分不滿，加上他的身上還有另外兩件月之神器，眾人上前要將他攔下，但洛伊德早已機警的跑開。追他追到接近死龍山的出口時，會遭到伏擊，在跌下山崖之後，羅絲猛然想起第三神器就在王都デニングラード的事，接著經由梅魯的幫忙，就能回到山路上，再依原路走出死龍山。這一部份多半是劇情的展示，玩家要做的就是走出死龍山而已。



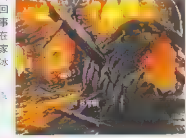
攻略重點解說.2 針葉樹林

第三聖女在聽到死龍山上傳來的嚎叫聲時，便跟著騎士團要來一探究竟，不想，在針葉樹林中遇到了好戰派的有翼人ーバーデル的弟弟，他欲痛下毒手殺了第三聖女時，正巧又被洛伊德所救，便理所當然的跟著聖女回到王宮，當然，按遊戲的安排，玩家是在這事件之後才進入樹林的。

攻略重點解說.3 王都デニングラード

在回到王都デニングラード後，前往王宮報訊時才知道女王已被洛伊德"請出"了宮外，據騎士團的人回報，是往冰河方向而行。接著回有回顧當時事件的劇情，在劇情後，玩家就能夠前往冰河了。





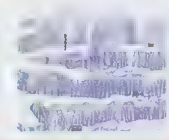
TheDistance Story 4 龍魂騎士傳說開始

攻略重點解說.4 カシュア冰河

冰河不需經過針葉樹林，因為它位在王都的左邊，走出王都之後，沿著路線向左走，就能進入冰河，而這個地方有兩個方向，一個視線在的目的地一フランベルの塔，一個出口，以便前往雪原的出口，在第二段地形時會有個標示牌在左上方，在標示牌的附近，地形也有不同，標示牌的右邊是向下，標示牌的前方是平平的路，要往フランベルの塔必須向下走，在第三段地形中，玩家會碰到行商兄弟，能購買到回復道具，防具和武器，玩家要多加利用，在這之後的第四段地形，要藉冰柱向下滑的方式來向下移動，看準方向就能移動到下方，而在這地形後玩家將要碰到一隻千年的冰河怪獸（BOSS戰），所以，看到記錄點時，要多加利用。在打倒冰河怪物之後，就會走到フランベルの塔的入口之前。



一[illegible]了大雪



[illegible]但並不會迷途

BOSS戰

ウェンディゴ

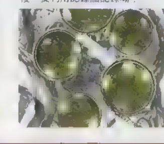
說到這個冰河大怪獸，他具備有很強很強的攻擊特性，最適合的參戰人員，筆者的建議是以抗魔法力強的角色來擔任。頭目最賤的招數就是將我方其中一個戰鬥中的角色抓起來，並將之擋在胸前，這時攻擊頭目，就等於攻擊同伴，於是在頭目發動這個賤招時，就不可以向頭目進攻，必須攻擊在同伴被抓起後，頭目施發出的スノーカノン，這個スノーカノン的攻擊力很強，但似乎是被歸為魔法性的攻擊，於是像羅赫，哈爾爾，亞魯巴特，康哥爾這些角色會比較吃虧。在將スノーカノン都打碎後，伙伴會歸隊，這時，頭目胸前的死穴會暴露出來，一定要抓準時機向那個地方攻擊（選擇ハート攻擊），這個地方的HP不到1000，把這個ハート的HP攻到0時，BOSS就掛了。所以嘍！俗語說，堅此百忍，也就是說若是實在被HP失去太快而補充HP補到手忙腳亂時，那不如多多防禦，在頭目的死穴暴露時，再跟牠以死相拼。


MAP.038
往雲原
レートプレギ
メテオフォール
サンダーボルト
道具商人
塔入口
メテオフォール
BOSS
龍魂騎士傳說開始
TheDistance Story
4

攻略重點解說.5 フランベルの塔

這個塔可是古代有有翼人最為仰賴的基地，走到裡面會有好幾個圓圈的地形，圓圈內是好幾個傳送點，以圓圈和圓圈間相對的傳送點來看傳送點會傳送到哪裡，若是所站的傳送點沒有相對的傳送點，那麼這個傳送點將會把角色傳送到另一個畫面中，不以傳送點來看，單就畫面而言，塔內的地行是沒有岔路的，而值的一提的是，在將要攻打過關頭目（洛伊德）的地方，那BOSS在中央的樹洞之後，而右邊的傳送是往魔老的地方，在沒有取得消幻石這樣道具時，不用浪費時間在魔老身上。

攻塔的最終目地就是和洛伊德決戰，他的實力超強，在安排好作戰人員後，要利用記錄點記錄吻！

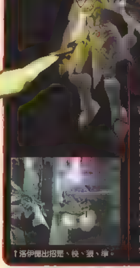


BOSS戰

ロイド

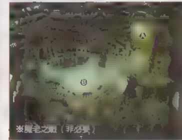
這個洛伊德的速度非常的快，這將使我方的命中率降低，所以週用段數少，SP值多，破壞值尚可的必殺技來登錄，像クラッシュダンス，ストラッティン，四神招來等等，因為要求能盡快變身，也希望在能夠集中BOSS時有一定的殺傷力，簡單的招式比較[illegible]上手。由於洛伊德會使用超強力的魔法，不論對單體的或是對全體的。於是這一戰中，康哥蕭、哈謝爾[illegible]不上用場了，米蘭達（ミランダ）筆者強烈建議一定要派上來用，在擋住魔法或是回復的速度上，她是非常重要的，另一人員，筆者選用亞雷巴特，雖然他抗魔[illegible]差，但速度中上，攻擊力強，[illegible]還能用防護魔法。

洛伊德的招式多半是用殘像劍來進攻，在我方變身為龍騎士時，他也會施用專門技來對付我們，使用殘像劍或是普通魔法時，我方承受度都在安全的範圍，但是一旦瀕臨限界點スペシャル將會造成隊伍單人的重創，當然還[illegible]一招對全體的攻擊魔法，所以玩家在攻擊時，要掌握好變身的時機，米蘭達（ミランダ）的SP直累積容易，出手次數多，要多加利用她的魔法，來做回復，其他人員則盡量進行攻擊。由於洛伊德手上拿的是靈啟之劍，在變身為龍騎士後，就有可能遭到一擊必殺的攻擊，所以是否要集體變身呢，筆者認[illegible]還是不要的好，甚至回合數也不要累積太高。1回合兩回合的就變身，一變身就用魔法攻擊，採取游擊戰術，而為了使戰術靈活，建議讓米蘭達（ミランダ）裝備一些能自動復生的道具。

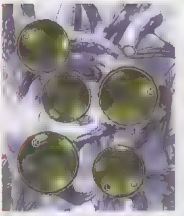


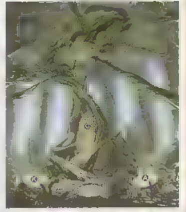
↑洛伊德出招是、快、狠、準。

MAP.039 フランベルの森



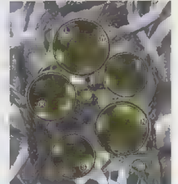








マシカルリング



命運的安排

龍魂騎士傳說開始

TheDistance Story 4

達特 露林 哈謝爾 亞魯巴特 麥爾爾 梅魯 米蘭達

攻略重點解說.1 カシュア冰河

在和洛伊德的對戰告一段落後，由於第三聖女的愛，感化了冷酷的洛伊德，洛伊德交出三樣神器，達特帶著三樣神器要趕往帝都解救席娜，在走出フランベルの塔之後，走到入口路標處，向上走，就能走出冰河。

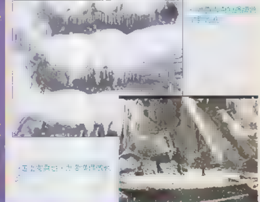


攻略重點解說.2 雪原

在前往帝都的路上，還必需要經過一個雪原，雖然這個雪原的地形並不大，但是在雪原的下方有個マグラート崖，那曾是聖帝點召軍隊的地方。在休息的山洞再走過去一點，畫面下方會有個路牌，當你太靠近時，就會滑落谷底，到底後，右邊是走回雪原，左邊是進入マグラート崖。

這裡是當初聖帝點召的地方進入之後，免不了會有一些回憶的劇情。

走上當年的閱兵臺，會看見一把紅色的劍，若是調查這把劍，就會和亡靈打起來。





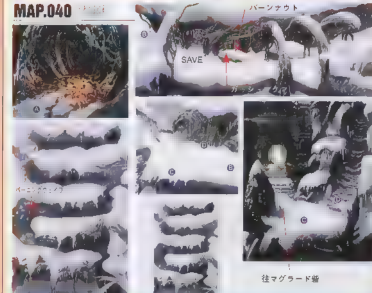
BOSS戰

ポルターガイスト

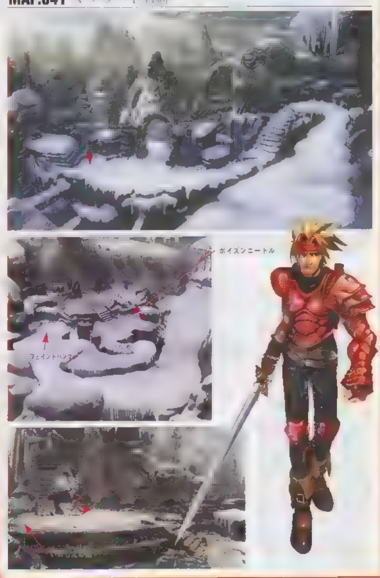
對抗的將是一個沒死透的亡靈。共分為劍、鎧甲、頭盔三個部份，戰鬥前，要把能抵抗闇屬性的防具裝備上，攻擊時，建議以劍的部分為優先，因為會施展一擊必殺，不先除去，光復生的動作都會做到手軟。頭盔部份會封印指令，使我方角色不能使用某一個指令，當然會造成下達指令的若干不便，但是不痛不癢，最後在針對頭盔做攻擊。

？亡靈會用很強的黑暗魔法。

MAP.040



MAP.041 マグラード砦跡



攻略重點解說.3 帝都

走出雪原之後就能前往帝都，而帝都中，交代劇情的意味似乎比較重一些些。

在進入帝都後，將會碰到行商兄弟，雖然未來的路上不會有頭目戰，但若是覺得回復道具不足的話，還是能在此獲得補充。走到一個夏利（シャーリー）出現的地方，玩家這時站在畫面的左下方，在聽完夏利後，應繼續往左邊走。夏利的出現是為解放前代龍騎士之魂的，只是時間有限，目前還有四個龍騎士的魂魄未能得到解放，希望在見到聖帝之後，能再回來這兒，進行這件工作。（註）

在向左走時，會有迴廊出現，並非走到最底層才能見到聖帝，而一如預料，見到聖帝的地方就像一個祭壇，戴著面具的聖帝，在拿到了三神器後，倒是很乾脆的歸還席娜，並且很有耐心的說出，三之神器加上月之御子，再打破三個封印水晶，就能將破壞神召喚出來，並取得無限魔力來支配這個世界，最後關，聖帝又將席娜帶走，讓達特完全來不及反應，除了那些即將到來的災難，最叫達特不能相信的是，當聖帝取下面具時，他看到一張熟悉卻遙遠的面容，竟是他的父親，真是讓人難以接受。

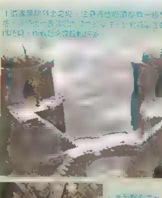


附加事件



這是個附加事件，在第四章進行到法都時，就能夠利用交通工具先回到王都デニングラード，再回到帝都，由此向上進入龍騎士之塔，在塔頂會有不同的顏色，四個未解放的前代龍騎士是水（藍色）風（綠色）地（金色）雷（紫色），在進入該色的的塔中，就會與該屬性的龍騎士戰鬥，記得裝備好預防該屬性攻擊的防具來作戰

要有一個想法，就是四個龍騎士，等於是四場頭目戰，最好每打完一場戰鬥就能去記個錄，以防萬一喔！





龍魂騎士傳說開始

The Distance of Story 4

MAP.042 ヘルウォフ



攻擊玉











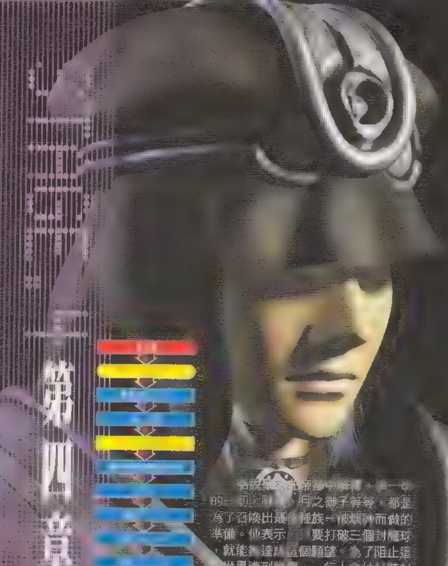












第四章

[illegible]話說[illegible]一的三[illegible]初、神[illegible]月之御子等等，都是為了召喚出最[illegible]種族－[illegible]破壞神而做的準備。他表示[illegible]要打破三個封魔球，就能[illegible]達成這個願望。為了阻止這世界遭到[illegible]，一行人急忙打聽封魔[illegible]下落。而[illegible]與18年前[illegible]戰役的羅絲[illegible]似乎[illegible]到了什麼，於是帶著[illegible]進入[illegible]ス[illegible]フロンティア[illegible]前往[illegible]之町一探究竟

解開沈睡的都市

攻略重點解說.1 デス・フロンテイア沙漠

在聖帝咻一下消失不見之後，一行人為追回席娜，立刻兼程趕道，在記錄後進入第四章，就已經身處在這一片沙漠之中，這裏的敵人是接觸就發生戰鬥，並非時間制，除了敵人跑來跑去，這兒還有很多流砂，雖然這種地形是在各個方向，一旦踩進去，就會被帶往該區的起點，所謂的區域，是因為這裏在跑過若干畫面後就有一個小綠洲，這綠洲除了能夠進行記錄，還能夠回復HP及MP，整個沙漠中，這樣的綠洲地形共有三處，而前兩個綠洲下方都有個"地下室"，在踩中流砂時，就有掉落這個地下室 由於移動是一格畫面接著一個畫面的，所以在移動時要確認好方向，在一進入時由第一個綠洲到下一個綠洲的路線是U字形，在第二個綠洲時，則出口是由先往上走，路線有點S形，走出沙漠後向下走，就能進入春風之町。



MAP.043 デス・フロンテイア沙漠



A段前的遊渦掉入



B段前的遊渦掉入



C段前的遊渦掉入

春風之町

巨人之室

邊特　席娜　羅赫　哈姆爾
亞德巴特

龍魂騎士傳說開始
TheDistance Story 4


THE LEGEND OF DRAGOON
GUIDE BOOK

龍魂騎士傳說開始

The Distance of Story

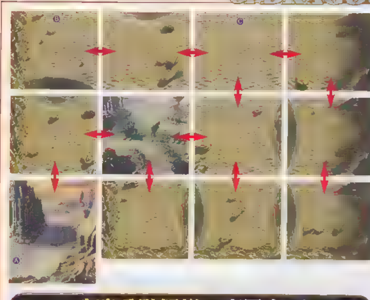
4



パワータウ

SAVE





攻略重點解說.2 春風之町

春風之町就像有翼人之森似的，有著魔法的防護，所以一般人進來時，只能看見雲海而已。在蘿絲的指引之後，春風之町出現，踩在綠色的傳送點上就能夠抵達。

對於達特等人的到來，町內的居民倒沒有太大的反應，進入町後若向右走，可以走到一塊花園，在花園的地方，可從一個男子口中打聽到關於龍騎役的起因。由這個花園再向左走，就能見到シャルル的女子，他似乎已預料到達特等人的到來，由他的口中可以得知魔都的入口可能的位置。接著要在和羅絲比試之後，開始找尋分散在町內的所有同伴，會合之後，就可準備進入巨人之里。春風之町有兩個出入口，在當初進入時，曾和一女子交談的左邊，由那個傳送點走出後，就能向右邊走向巨人之里。






MAP.044
スターダスト

攻略重點解說.3 巨人之里

這兒再熟悉也不過了，因為曾在這兒揭開真假公主的謎，進來的地方是當初解救人質的建物下方，也就是要向畫面下方移動，走出巨人之里之後，還要穿越重力崩壞之谷，走出重力崩壞之谷之後，就能回到王都弗雷茲。在這裏，雖然是重回舊地，出現的敵人也都和上次一樣，等級能力都沒有變化，建議能將隊伍中比較少上場的伙伴，排入戰鬥隊伍中，用以練練他的等級。但是不可輕敵呦，因為敵人還是很強的。

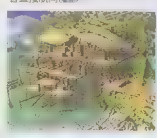


攻略重點解說.4 王都弗雷茲

再回到這裏，其實是有原因的，記得上回到王宮時，在太陽之間，也就是進入正殿的下方有兩扇打不開的門，這回，再回到這裏，去見過國王之後，那門就會打開，進入後，原來是一個港口。

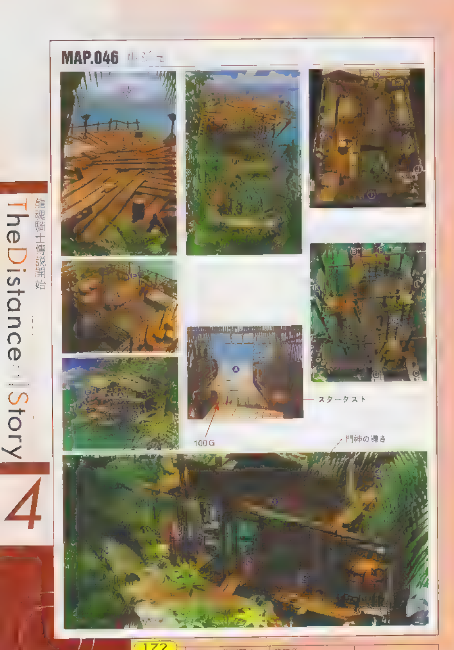
上船之後，只有一個移動方向，目的地便是ルジュ。

這個ルジュ號稱是邊境之村，也真是夠偏僻的，整個村裝飾用竹架搭起來的，看起來頗不安穩，進入後，先和村長交談（在上層）上層還有宿屋能夠休息，由下層向畫面下方走，走出後再向左邊走，就能在平台上面眺望魔都。在長老講述完歷史之後，先往回走，在發生震動之後，再往回走，走回平台就能看見魔都發生了變化，走到村口，上船後就會出現往魔都的選項，選擇後，船會直接航向魔都。





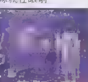


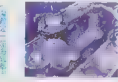

MAP.046
スタータスト
100G
門神の導き
The Distance Story 4
龍魂騎士傳説開始



攻略重點解說.1 魔都

魔都是建在海水之間的都市，建物和建物之間的移動是以傳送點式來移動，這段路並不遠，在剛進入魔都之時，注意左邊有道門，在BOSS戰之後要由這兒走向法都。由入口走向BOSS的所在並不遠，但是每一區的傳送點都非常的多，所以嚷，在行進時想要走近路是不可能的，所以在傳送時要有繞路的心理準備。中途會有個魔導師，會依序向隊伍中的成員發問，答錯答對都不會攻略有所對影響（全選第一項即可）。走到鏡頭，封印球就在眼前。





BOSS戰

ラストクラーケン

魔都是建在海中的，在魔都的BOSS是一隻大海怪也就不足為奇了。對抗他，當然以火水這兩種屬性為佳，也就是安排達特、梅魯、米蘭達來作戰，不過令人擔憂的是梅魯的ＨＰ太低，若是能夠裝備具有防水屬性的防具的話。也可考慮由亞魯巴特來代替梅魯。頭目的ＨＰ很高，不用急於要立刻將消滅，如果有安排回復魔法的角色上場，那當然要先利用魔法來回復，然後在遇到緊急時，施用道具來做因應。若是在HP及MP都充足的情況下，可以考慮集體變身，當然最好是由達特來發動！



MAP.047

カ・シュマクマ

ヒールメイン　ヒルフォック

200G

攻略重點解說.2 法都

在魔都將BOSS打敗，並不能使封印球免除破碎的命運，但也不能就此放棄，由魔都入口附近的傳送點，進入法都。這個法都乃是有趣人的法律之都，從哪裡來到法都就要由哪裡到死都，但要使傳送點能夠傳送到死都，得先有一番修法及立法的過程。

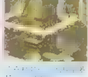
更改法律的順序是先到立法所，進入立法所要先排隊，排在黃線之後，且是隊伍的最後面，當隊伍前面都沒人，而且法官說"下一個時"，才能超過黃線，並站到正中央的黃圈內，出現喇叭號時，開始輸入指令。記得要選擇修改而不是制訂。這一接對能夠提出修改的有703是改為准許階段近封魔球的法令、659是修改外人進入就逮捕的法令、640不用排隊可以直接向法官提出修改法律的申請。在BOSS戰之後，666是使法都內不會碰到敵人，410是前往死都。

在立法所提出申請之後，會得到立法許可證，接著要前往法律工廠，再交出立法許可證之後，要去法律發射所，當法律發射後，法律就修改完成了。由於上述三個地點在要抵達前，都會經過一段路，在這段路上若不是踩在傳送點或隧道之內，一但移動，就會被追，被追到，就會送往地牢，然後再從入口重走一遍。法令659就是修改這個，使移動時，不會被追捕。在法令703修改後，要由進入法都的傳送點的那棟建物上方的傳送點來前往大法院。

雖然是能夠抵達封魔球所在的大法院，但是因為達特等人在此是被列為通緝的，於是使得整個環境詭異到了極點，果不其然，在接近封魔球時，遭到審判長的攔阻（BOSS戰2）。在BOSS戰之後，要去將所有未改的法令通通改過來，（659、666、640）這些指令都修改之後，再修改法令410就能前往死都了。在前往死都之前，可以利用クローン之翌前往之前所到過的地方（比如帝都），此外像藍海龍之鎧，赤眼龍之鎧等等這些個人的本命防具，能夠在法都買到，一定要都買下來。





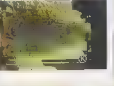


BOSS戰

セレブ&クビラ&ベクタ

在法廷中，碰到三個審判長，其中一個叫セレブ的要首先攻擊，原因無他，因為他會使用回復魔法，為了作戰上的安全，當然要先將對方隊伍中具有回復能力的角色先行消滅。站在中央的審判長雖然看起來沒什麼本事，但他會巨大化，使攻擊力突然暴增，若是隊伍角色是以抗魔性來考量的話，這時就要特別小心了。總體而言，對方對於物理攻擊的防禦是稍微弱了一點，若是根據此點來進攻，可以收到不錯的效果。

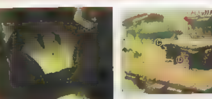
MAP.048 セネバトス

















攻略重點解說.3 死都

死都的結構[illegible]部相似，差別是這兒在建物及建物之間的傳送點。是彼此靠者"接近才會出現的橋"來連接。而每一個建物之中，都有很多沒死透的亡靈，沿路而走，在每棟建築物之間都有一隻龍的魂魄，要解救這些龍就要和這些龍作戰，讓他們再死一次．作戰時要先確認這些龍的屬性，戰時要在裝備能夠抵擋該屬性防具的狀況下來作戰，我方隊伍共有七個人，安排好人員來進攻吧！因外還要面對頭目戰，不要[illegible]源都耗光了：而若是不想和這些龍作戰，繞過去就可以了．

之前說過死都的地形十分奇怪，過了那段隱藏的橋之後，會來到一個充滿方格子的房間，這個房間的通過方法是仔細觀察由地底冒上來的光點，[illegible]上來時，若方格是可以踩的，則光點會碰到方格[illegible]為紅色，若是不可踩的方格，光點自然會穿過去．

這一關的BOSS赫然是昔日的伙伴哈謝爾，打這個頭目分成三個階段，第一[illegible]段是努力喚醒他的階段，這個時候只要不停的防禦，不[illegible]攻[illegible]，接著是哈謝爾的掙扎期，這時候不需用魔法，更用不上道具就能把哈謝爾體內的惡魔打出原形（記住哈謝爾背對你的時候攻擊，面對你時要防禦）．

這時候就開始正式作戰，惡魔是擅長用黑暗系的魔法，裝好能對抗闇黑魔法的裝飾品或鎧甲，或是利用全體變身成為龍騎士，改變其空間，轉為光或火的屬性，[illegible]在那時全力進攻：在龍騎士能源消失後，改成以防守為主，伺機下一波的進攻



MAP.049 メーフィル



龍魂騎士傳說開始

The Distance · Story 4

MAP.050

朱雀の洞窟

※會三階段變化，要調節道具的使用，多用光與火的屬性攻擊

後記

在一番努力之後，終於還是不能阻止災難的降臨，在一陣天搖地動之後，一切似乎重回到原點。接著在攻打最後頭目之前，共要進行七次個單獨事件。

依序是：

米蘭達事件→哈謝爾事件→康哥爾事件→羅絲事件→亞魯巴特事件→梅魯事件→達特事件。

其中羅絲事件和達特事件並不是單純事件，這因為這些事件中所面對的敵人幾乎都具備有與事件主角有相同屬性的特點，所以若是能裝備該角色的本命防具，那就能夠在戰鬥中獲得勝利。比如說羅絲事件中，他面對的敵人，攻擊的方式都是闇黑屬性，若是羅絲裝備有闇黑龍之鎧，那麼敵人一旦發動闇黑的魔法，羅絲只會受到HP1的損傷，那麼，這場戰鬥獲勝的機率就提高很多。

在進入神不樹後不久，就會遭遇，由於米蘭達（ミランダ）習身具有抗魔法的能力，所以不必擔心對方的攻擊。最後的結尾並非是靠HP的消減，而是在問題回答的正確。

在神不樹之後，玩家能夠進入這區域中唯一的市集，道具啊裝備啊，在此好好補充，當然也有旅館能夠休息。剛進來時，黑暗店的背後穿出，商店門口是有人擋住的，採買之後，往回走，會有事件發生，跟著就會發生戰鬥，戰鬥中敵人會使用斬斷的招式來攻擊，而導致哈謝爾的HP只剩下1。所以被擊中之後，要立即回復，或是防禦，而對手多半是使用物理系攻擊，對於哈謝爾來說，並不會構成威脅。

在哈謝爾事件之後，在走回剛才的店中，這時，店門口的人已經離開，這時就能夠走出店門，離開市集。在走到像是發源之町的地方時，一行人遇到龐的攻擊，為了躲避攻擊，隊伍被迫分散，康哥爾、亞魯巴特、梅魯、哈謝爾、米蘭達（ミランダ）陷入一個像是巨人之里的地方，康哥爾在看到自己內心的脆弱之後，便前往祭壇面對挑戰。敵人和康哥爾一樣，都不斷使用物理技，但是，物理技對康哥爾而言，簡直不痛不癢，若是沒有攻擊道具，兩兩對砍，康哥爾也不會輸的。

康哥爾和其他人陷入了巨人之里，羅絲和達特則是進入了龍谷去找襲擊我們的那隻龍，據羅絲表示，這龍還是他養的。打起來之前，把能夠防闇黑屬性的裝備全裝備上來，打起來之後，我方是兩個人作戰，若是羅絲有穿上闇黑龍之鎧，那他受到的損傷自然比較小，也就是要由他擔負起回復的重責大任。

在打敗黑龍之後，回到商店中，同伴就能會合，接著再走出商店，這時就能夠走入店旁邊的城堡，進入之後就會發生事件。對抗的是亞魯巴特的叔叔，由於亞魯巴特的的攻擊力很強，不必急躁的進攻，多多運用防禦的手段，累積到一定的HP，再進行攻擊。

在打敗那個暴君之後，再度走出市集，（要多買一些HP及MP回復的道具再離開）繼續往走就會看到有翼人的城堡。這一戰，當然就是跟梅魯有關的，不但如此，梅魯在此戰中還根本不需要任何的道具，雖然對手為六翼大天使，雖然對手會招來天兵天將將梅魯打的只剩HP1。但是梅魯仍然可以不用到道具，因為敵人還會幫梅魯補充HP。雖然，有點詭異，但卻是事實，所以一旦被攻擊到HP只剩1時，就不斷進行防禦，直到有充足的HP為止。

梅魯戰勝之後所有人繼續接著向裡走，在看到紀錄點之後，就準備開始一連串的作戰了。

對付那個看起來像化石的守門員時，要多多利用變身的方式，尤其是全體變身，一來是可以增強防禦力，二來可以多多利用魔法來進攻，因接下來還有幾場硬仗要打，要把道具節省一點。

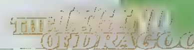
接著，在消滅了那些守門員之後，在對付達特他老爸時，達特一定要裝備上赤眼龍之鎧，因為在他老爸將龍珠奪走之後，經常是用火系的攻擊，所以，若是在隊員HP過低時，需要擊殺來補HP時，達特任然具有戰鬥能力，因為赤眼龍之鎧是可以抵銷火系的進攻，這一點很重要。

在最後，發現這一切並非是他老爸的所作所為，而是在被附身的情況下，所發生的事情。接著，洛伊德突然出現，替達特擋下了致命一擊。臨死前，將星龍珠交給了達特，這個龍珠便是當初在神龍王臨死前所取得。有了星龍珠之後，達特便能夠再度變身為龍騎士，並使用強力的神龍砲來進攻。緊接著進入最後的決戰，BOSS會進行三次變身，也就是要進行三次的戰鬥，戰鬥中，米蘭達（ミランダ）是不可或缺的角色，因為他能夠用魔法來替全體補HP。第二戰時比較危險，因為BOSS會使用龍封技，這時候，就要利用道具來進行回復了，為了避免在第三戰無道具可用在回復上，要和防禦指令相互搭配來進行回復的工作。第三戰是最關鍵的一戰，不小心全體覆沒的話，則前功盡棄，所以戰鬥的最高原則是活著，必要時，鎖定防禦指令死撐著，一直到HP補滿再攻擊，此外若是有同伴躺下，馬上進行救治，保持好一點的戰力，才能有完全的攻擊能力。

戰鬥之後，這個第108個的種族，集中剩餘氣力，要發動最後攻擊，這時，一白一黑兩個身影猛然升起，化成兩道極光，就向那頭目發動最後一擊。這在18年前就該完成的使命，（シーク）和羅絲在今日將他完成，伴隨著巨大的爆炸聲響，達特只能嘶啞的呼喚著父親及羅絲。



龍魂騎士的知識寶庫





這次我們特別訪問了龍魂騎士救世傳說的長谷部先生，針對龍魂騎士問了許多的問題，其中還有尚未公佈的消息喔！請讀者們慢慢的往下看吧！

以下畑山先生簡稱“畑”，長谷部先生簡稱“長”：

龍魂騎士的由來

畑：請問『龍魂騎士救世傳說』的構想是怎麼來的呢？是怎麼想到要做這樣的作品呢？

長：首先，有這個構想是從三年前開始的，因為之前一直在做ＲＰＧ，所以在這方面累積了相當的專業。在那時候就知道要怎麼做才能使遊戲有趣，所以才會有野心想要做出屬於自己的ＲＰＧ，而這就是『龍魂騎士救世傳說』的由來。

畑：具體一點的說，「三年前」的話就是1996年，那正確開始製作的時間是什麼時候呢？

長：嗯～，在96年的二月左右。在最後的企劃結束之後，休息了一個月到兩個月，那時候開始考慮遊戲系統方面，實際開始做的時候則是七月左右了，到那之前總共花了四個月的時間在考慮大綱的構想，比如說這個方面要這樣做啦，那個方面要那樣做啦…等等之類的。

畑：可以問一下您之前工作的內容嗎？

長：可以的，在做『龍魂騎士救世傳說』之前，我在史克威爾待了五年。一剛開始時是做一款ＳＦＣ的遊戲，名叫『半熟英雄』，在戰鬥系統的企劃中擔任怪物方面的工作，嗯，第一部的作品是擔任『半熟英雄』的戰鬥系統，第二部作品則是『太空戰士VI』的戰鬥系統，而那部作品結束之後接著就是做『超級瑪俐歐ＲＰＧ』的戰鬥系統，就是這樣一直在做戰鬥系統方面的工作。剛開始在做這個工作的時候並沒有特別喜歡或特別討厭，但是做久了之後就開始覺得愈來愈有趣，對這份工作本身也感到滿足，在第三部作品結束之後我在戰鬥系統這一方面已經找到我自己的方向了，所以就想下次一定要連戰鬥系統以外的東西都做出自己的風格，對於系統以外的部份也開始有了興趣，而這方面的構想出來以後，就成為『龍魂騎士救世傳說』這部作品。

畑：之前您也說過“專業”這句話，在您之前所做過的工作當中，具體來說，那一部份可以成為『龍魂騎士救世傳說』這部遊戲的基礎呢？

長：最開始的時候是從戰鬥系統開始。就戰鬥系統來說，這一方面常常給人「賺經驗值」啦、「無趣」啦、「馬上就厭煩了」啦、「拖時間」啦……等等的印象。我們為了修正這種印象而下了許多的工夫，像在製作『超級瑪俐歐ＲＰＧ』的時候稍微做了一下實驗。就是在戰鬥時，在按下了攻擊鈕之後不要就呆在那裡看，如果玩家在攻擊的瞬間再按一次攻擊鈕就會出現必殺一擊。剛剛導入這個系統的時候，回響是半好半壞（公司內），也是有「太麻煩了」、「節奏感不是很好」這樣的聲音出現。不過在強制執行之後，卻有了不錯的反應。玩家們都認為說「這很有趣喔！」於是乎就將這個系統加以改良之後就成為必殺技系統（アディシュナルシステム）。

畑：這麼說，『龍魂騎士救世傳說』就是從必殺技系統所衍生出來的囉，是這樣子的嗎？

長：是的。

畑：也就是說是先開始有必殺技系統，然後才有故事等其他的設定的嗎？



長：可以這樣說。剛開始是最先有必殺技系統，然後才想要做「變身」這樣的東西。雖然一直在之前也有想過這個，不過是在做下一個戰鬥系統時才想到說"下次也要做變身這種東西吧"。也因此而出現了「必殺」與「變身」這個構想。不過那時候有想到底要變身成什麼好呢：雖然說有許多種變身，不過我喜歡幻想，那裡面最喜歡的是龍。所以我想如果要變身的話，龍是最佳選擇，而且龍又很強。雖然除了龍以外也有想過各種怪物的變身，但是最後只中意龍。然後就想，在玩家變身的時候，如果是主角的話，就變成龍喔；不過如果女主角也變成龍就很令人失望了（笑）。於是就以這個構想為基礎，採用與龍結合而留下了人形變身的概念，請人設計之後就出現了龍騎士這樣的東西。

畑：「變身」這個主意，是原來就有的呢？還是從什麼地方得來的靈感？

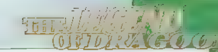
長：這個啊…小時候所看到的英雄們都一定會變身、像「假面超人」啦「鹹蛋超人」以及「超級人」等都是如此。在那個時候英雄會變身是普通常識，也因此從孩提時代就受到很大的影響，另外不管是誰都希望能夠變身。比現在的自己更強，對吧。所以才想在遊戲中重現。

畑：關於必殺技這方面，剛才長谷部先生您也提到過是從『超級瑪俐歐ＲＰＧ』中所發展出來的系統，關於這個發展的經過可以具體的說明一下嗎？

長：一開始的時候是想按著按鈕，然後上斬、橫斬、下斬…這樣子。

畑：這樣幾乎是動作遊戲了。

長：對啊，的確是很像動作遊戲。在試做的途中雖然也設計了程式，但是太難了。不僅難以操做，也不有趣。如果是喜歡格鬥的人大概會覺得很有趣，可是通常不會有玩ＲＰＧ的還會這樣子玩，所以就放棄了。後來又想，那做連續攻擊好了，可是剛開始的階段不是只按○鈕的功能，還有×鈕△鈕和□鈕，是用了所有的按鈕喔！



烟：的確蠻像『快活喇叭』的（笑）。
長：對啊（笑）。而且還想在畫面的下方會出現必殺技的按鈕時機，然後抓準時機按下去的話，畫面中的人物就會攻擊。如果時機抓得不對，就不會攻擊。
烟：愈來愈『快活喇叭』了（笑）。
長：可是在做的那個時候，還沒有『快活喇叭』（笑）。雖然那時候有做過了，可是並沒有那麼有趣。而且如果在畫面下方做了那樣的設計的話，玩家就只會盯著那個地方，而不會看戰鬥畫面了。那時候很傷腦筋，這個主意又行不通了。這個時候和剛進來的戰鬥系統執行談了很多，攻擊時到底要讓玩家做什麼呢？於是就決定了不要按全部的按鈕，只要按○鈕就好了。只是按○鈕的話誰都會，不過還是覺得可以做較困難一點的東西。經過了半年的修改，才做出現在的戰鬥系統。
烟：真是曲折離奇啊。
長：之後，不是還有框框會集中嗎？那是戰鬥系統執行所想到的，他是在和動畫執行討論過以後想到這個點子的，因為他喜歡格鬥遊戲，所以才會想到這個點子吧！

關於超級動畫的製作！？

烟：另外就是關於ＣＧ的問題，遊戲中大概有三十分鐘左右的ＣＧ畫面，請問那些都是貴公司自己做的嗎？
長：不是全部，大概四分之一左右是發給外面製作的。
烟：那麼在製作ＣＧ動畫上面有沒有遇到什麼問題呢？
長：這個可能就要問美術執行的岩田研一才能知道了，他嘴邊常常掛著一句話『追求真實』，雖然是空想的世界，但也必須把它做成像真的一樣。
烟：長谷部先生在ＣＧ上有做過什麼要求嗎？
長：沒有耶！基本上在這一方面我是不會去管的，因為岩田比我更優秀，他所做出來的東西一直都超乎我的想像，所以這方面我就全權交給他負責。例如這個地方要有怎麼樣的種族、要有怎麼樣的城鎮、商業都市…等等，這些基本的是由我負責，而要如何設計，要怎麼作業則交給他。
烟：原來如此。
長：另外像這個地方要下雪啦，這個地方是沙漠啦…這些細節則由我來負責，而這些東西的設計則交給設計者。
烟：那麼在將近三年的開發期間，什麼時期開始動畫及ＣＧ成為比較重要的要素呢？
長：嗯…，在後半，大概是最後一年左右。製作動畫要花三個月到半年，是很花時間的。而在這之前所做的全都是毛片，一點也不漂亮，全部的動畫真正開始完成大概是一年前左右。這時候所有的形狀都開始完成，而這時看到這些完成品時，都會覺得「喔喔，這實在是太棒了」！也因為如此，在一年前所有人都開始了解這部動畫的好，而開始說『畫面真的好棒喔！』。
烟：這麼說的話，那開發小組到底有多少人呢？我看過說明書，裡面是寫說200多人參與這個製作，實際上小組是由多少人成的呢？
長：最初一年大約是十二人。而真正開始製作的時候開始增加製作的人馬，到第二年的時候大約是五十名，到第三年時全部的人加起來大概增到八十個左右。
烟：那要做四片ＣＤ是什麼時候決定的呢？
長：是在最後的地方。在這之前完全沒有考慮到要做幾枚ＣＤ，只有想著能做到什麼樣的範圍就做到那個範圍。然後，到了該燒ＣＤ的時候了，真正頻繁地開始燒ＣＤ是在今年三月左右了。那時候就說「一片放不完耶」，「那當然囉！」，「那麼做二片吧！」這樣子（笑），後來又說「兩片也放不下耶！」『那麼做三片吧』，『三片應該放得下了吧！』，雖然是這樣說，

Interview 5 訪問開發人員

可是結尾的動畫比我們想像中還要長，當然這個部份佔了太多的容量。連這個也要放進去的話，那麼即使是三片CD也放不下去。後來就決定「那麼就做四片吧！」，還好四片勉強放進去了。差點就得做五片CD了（笑）。

烟：也就是說到了第五片的地方全部都砍掉了？

長：砍掉了（笑）

烟：砍掉了那些部份呢？

長：動畫的部份。

烟：那真是太可惜了。

長：可是不是砍掉做好的動畫，是剛做好的動畫，還有預定要用的動畫，那些都停止製作了。

烟：就RPG來說，如果玩家對主角沒有感情的話是不行的吧，在這方面有沒有下過什麼特別的功夫呢？

長：有啊，在必殺技的部份，這樣才會讓玩家和主角成為一體。之前的RPG在戰鬥時都只是在旁邊看，雖然是自己下的指令，但是並不是自己在攻擊喔！但是如果是使用必殺系統的話，玩家就會漸漸的無意識地變成自己在砍的感覺。這時候玩家和角色就會合為一體了。

關於龍魂騎士中的角色

烟：在遊戲中不是出現了各式各樣的角色嗎？在這之中有沒有長谷部先生最喜歡的角色呢？

長：有啊！就是主角達特。我覺得他是個好角色，然後就是羅絲。其實我最初所設定的主角是羅絲，故事是以羅絲為中心來進行的。而玩家所控制的主角是達特，其實羅絲是我以前在做『瑪俐歐RPG』的時候被刪除的角色。

烟：真的嗎？那麼羅絲這個名字也是？這樣的話角色設定也是囉？

長：兩邊都是，現在這個角色的設定也和自己當初所提示的性格上極為相像。在做『瑪俐歐RPG』時，設計上因為某些原因而被取消，那時候我就對羅絲說「那麼在下一次用妳好了」。

烟：原來是有這樣的原因的啊！

長：所以這次一開始最初決定的角色就是羅絲了。（笑）

烟：比達特更早嗎？

長：比達特更早。（笑）

烟：原來如此。原來跟了你最久的角色是這一個啊。也就是說在角色設定之前名字、性格都已經決定了。

長：可能這個角色比達特花了更多的心思也說不定。

烟：那麼在遊戲中的場所有沒有那一個是你個人最喜歡的呢？

長：場所嗎？我想我最喜歡的是ラスダン。那個地方的設定倒是令我醉心的，我想把那個地方做成如夢幻般的世界，是現實，是夢，還是幻覺，我也不知道。不過這之中所有的東西都被凝縮了。大小、時間的流動等等，完全沒有概念的世界，這樣就形成了ラスダン。

烟：那麼，在情景或是事件上有沒有你比較中意的呢？

長：嗯～，其實有許多地方都做得很好，我都蠻喜歡的…

烟：那這樣舉三個你最喜歡的好了。

長：三個嗎？那麼首先就是拉文茲死的時候，這裡很戲劇性。再來就是幽靈船時達特掉到海裡的鏡頭，羅絲看到這個場面時回想起之前自己的戀人吉克的情景。即使是一直是很冷漠的羅絲，在達特昏迷的時候，可以看得出她表露出了一點女人味及人類應的感情。這個地方我也很喜歡。然後我最喜歡的是最後洛依德給達特龍珠的場面，雖然有點老套，但令人感到洛依德果然還是個好人。以上是我最喜歡的三個場景。

烟：那麼在遊戲中是否有什麼隱藏的關卡或是特別道具呢？

長：有很多喔！也有像隱藏道具的東西，



畑：如果看了這些東西是不是會變得很強？

長：會啊！而且可以變強到不可思議，每個人一定都想要的東西。只不過要找到這些東西需要花比較多的功夫。

畑：有需要快到結局才能拿到的東西嗎？

長：沒有，全部在玩的時候就可以拿到了。不過要不要去找都看玩家自己囉！基本上海賊船裡面有一個可以拿很多次的寶箱，在拿最後一次的時候可以拿到相當好的東西，大概在第五回的時候就可以拿到不錯的東西了。

畑：那隱藏的關卡呢？

長：當然也有，只要收集到所有的スターダスト就可以得到某樣東西，用那個東西就可以換到進入那個隱藏關卡的道具。只是在那個地方有跟最後頭目一樣強的傢伙，打倒他的話會得到很多好東西，可是如果覺得和最後頭目一樣強的話，會覺得還不如打倒最後頭目就好了（笑），那個頭目的等級就是那麼強。

來自台灣玩家們的問題

畑：另外這邊有一些台灣玩家的問題…，首先是角色的等級為什麼只做到六十級，是不是太少了嗎？這樣做是不是有別的用意？

長：啊，原本是做到九十九級的。因為資料本來都做了，可是礙於記憶體的關係所以就砍掉了。

畑：喔，原來如此。

長：因為主程式是一定要放在主記憶體的，但主機的主記憶體放了主程式之後就實在不能再放其他東西。當初也討論過好幾次到底要刪掉那些部份，程式刪掉了，動畫也刪掉了。可是卻已經刪得不能再刪了，那就刪掉資料了。於是就決定把各個角色六十級以後的等級都刪掉。

畑：主要還是硬體的關係吧。

長：對，不然還是會到九十九級的。

畑：就等級來說，大家們讓角色的等級不容易上升…。

長：確實要賺經驗值是很辛苦的，不過我們已經調整到和普通的ＲＰＧ一樣了。如果等級二十的頭目要升到等級五十才打那當然是很辛苦的。不過雖然等級不會上升，但只要必殺技的等級上升的話，攻擊力也會變成1.5倍或２倍的。戰鬥的時候技巧也會提升，再來龍騎士的等級也會提升，只要スピリットポイント提升的話，要



在第一章達到龍騎士等級五也不是難事。

姬：聽說頭目也太強了，這一點能不能說明一下？

長：頭目太強，基本上是希望能把身上所帶的道具全部用掉。而道具只能帶三十二個並不是因為硬體限制的關係，而是原來就計劃如此。因為如果所有的道具都帶在身上的話就不用去買道具了。為了避免發生這樣的情況，所以才作了這樣的設計。這樣一來，沒有道具了就一定要去買，這樣就可以享受買東西的樂趣。然而因為金錢有限，所以不能全部都買，這個時候就會因為要選擇買哪一樣而傷腦筋，這樣才能珍惜買來的道具。在之後進行頭目戰的時候，因為不能使用魔法，就會開始察覺道具的重要性。

之所以會這麼作，是因為到目前為止的ＲＰＧ中的魔法都太便利了，幾乎都不使用道具。所以想將魔法的重要性轉到道具來，只要拿道具來打敵人就可以了。這樣各系統就可以一直良性循環，所以才設限在只能拿三十二個。

畑：原來如此。

長：而頭目雖然很強，但是也是有弱點的，只要找出來就可以很容易就擊倒。我們不希望說變身成龍騎士之後三回合就可以打敗頭目，這樣就太無趣了。所以也設計了有可以封印龍魂騎士的頭目。這點就是希望玩家們可以考慮使用龍騎士的時機和方式。

姫：另外一點就是覺得角色的對話只有字幕而沒有配音感到很可惜。為什麼呢？

長：這也是因為硬體的限制，本來也是有想要放的，可是如果是這樣的話，在講話時就一定要再讀取一次ＣＤ。

像現在（沒有聲音）的情況下，就已經需要不停的讀取了，如果再加入了讀取聲音的話，資料會讀不到，所以才不加入台詞。

畑：也就是說因為構造的關係，所以即使想放也放不進去。

長：沒錯。

畑：關於構造這方面，還有沒有想作卻沒有作的？

長：雖然有世界地圖，但是希望可以再作得精細一點，例如只能在世界地圖發生的事件啦，或是聽到關於某地的傳聞之後，去那個地方找就可以發現新的地點等。有很多東西都想放進去，但是這個部份都砍掉了，感到很可惜。

畑：原來如此。

長：再來就是關於畫面的流暢度方面，本來想作得更好的。像戰鬥時的畫面處理本來想以六十分之一秒的動作，但是因為記憶體的關係只能作到二十分之一秒。在圖像方面也是如此，本來想貼得更漂亮的，可是也因為硬體的記憶體不足，所以也沒有貼了。後來像開口說話的動作啦，[illegible]動作等等也都是如此…。許多地方都是因為硬體的限制而不能作，比如像戰鬥時的背景，雖然這次的完成度已經很高了。不過像水的流動啦，人物過河之後會濺起水花等這些本來都想作的。雖然想作得更有臨場感，可是因為硬體的關係都不能作。像下雨時的戰鬥場面啦…這些東西，我想在下一集做出來。

龍魂騎士２將在PS2推出!

畑：下次！…是指續集嗎！？

長：是的。

畑：那麼龍魂騎士的之後的作品會是什麼樣的作品呢？

長：最少也要作龍魂騎士２。雖然之後會不會再繼續作下去我是不知道，不過最起碼也要作第二集。

畑：當然，是作在PS2上面吧！

長：沒錯。

畑：進度到那裡了呢？

長：大概的構想已經出來了，在我的腦袋裡面。

畑：也就是說像三年前春天的那個狀態嗎？

長：對啊，就是像那個階段的東西。像戰鬥場面的方向性等這些構想都已經出現了。

畑：有可能以這次的戰鬥場面為基礎來發展嗎？

長：基本構造可能會有所改變。因為會使用PS2的機能來表現，所以想作得更立體化。

畑：就是之前所說的『想作卻不能作的』吧！

長：是的，只是世界地圖可能會不見。

畑：是不是因為這些東西已經不需要了。

長：是的。

畑：在角色或世界觀上會承襲本作嗎？

長：基本上是的。

畑：角色也是嗎？

長：角色嗎…可能有一部份會是重複的。

畑：那…有點可能應該不是現在該問的，那就是在時間上，續集的時間會是在這個世界之後的故事嗎？

長：嗯…不是…是之前世界的故事。

畑：那…是不是還是得要再等三年呢（笑）？

長：不會了，不會花那麼久的時間。因為這次花了太多時間了。雖然這樣花了三年的時間，但也作得不錯，所以說花較長的時間並不代表就能做出好作品，我想下一部作品可以在兩年的時間內作出來。

畑：劇本的份量會比這一次多嗎？

長：可能會比這次更少耶。因為這次的內容要到處來回跑的地方太多了，下次世界會作得小一點。這個地方，我想將人們之間的情形及事件及對話的內容都作得更細密一點。

給台灣玩家們的話

畑：最後，有沒有什麼話要對亞洲地區的讀者說的？

長：玩家們對戰鬥這部份感覺的好壞對這部作品的影響很大，所以我希望能給玩家們多多享受戰鬥的樂趣。可能會覺得很難又很痛苦，不過往好的方面想，倒是可以讓玩家們好好去想想要怎麼打。對於強敵如果能找到他的弱點，攻擊那個地方的話，就可以很簡單地打倒的。這樣的喜悅以及興奮，我都希望玩家們可以好好去體會。

畑：今天真是謝謝您接受我們的訪問。

龍騎士的魔法及效果

魔法名	取得LV	內容	消費MP	威力補正值
フレイムショット	1	炎屬性的單體攻擊	10	2
イクスプローション	2	炎屬性的全體弱攻擊	20	1
ファイナルバースト	3	炎屬性的單體強攻擊	30	3
赤眼龍	5	炎屬性的全體強攻擊	80	3
神龍砲	5	無屬性的全體強大攻擊	50	6
ウィングブラスター	1	風屬性的全體弱攻擊	20	1
ギャスプレス	3	風屬性的單體強攻擊	30	3
フラウアストーム	2	3回合內使損傷減半	20	—
碧綠龍	5	風屬性的全體強攻擊	80	3
神龍彈	5	無屬性的全體攻擊	50	4
スターチルドレン	2	光屬性的全體弱攻擊	20	1
ムーンライト	1	單體HP回復＋復活＋正常化	10	—
ヘブンズゲイト	3	全體HP回復＋復活＋正常化	30	—
白銀龍	5	光屬性全體強攻擊＋HP回復	80	3
ウィングブラスター	1	闇屬性的全體弱攻擊	20	1
アストラルドレイン	1	闇屬性單體攻擊＋HP回復	10	2
デスディメンション	2	闇屬性全體弱攻擊＋恐怖	20	1
ギャスプレス	3	風屬性的單體強攻擊	30	3
ヘルズゲイト	3	全體一擊死攻擊	30	—
暗黑龍	5	闇屬性的單體強大攻擊	80	4
原子雷	1	雷屬性的單體攻擊	10	1
極雷童	2	雷屬性的單體強攻擊＋氣絕	20	2
雷神攻	3	雷屬性的單體強攻擊	30	3



魔法名	取得LV	內容	消費MP	威力補正值
紫電龍	5	雷屬性的單體強大攻擊	80	4
フリージングリング	1	水屬性的單體攻擊	10	2
レインボーブレサス	2	全體HP回復＋狀態正常	20	−
フラウアストーム	2	3回合內使損傷減半	20	−
ダイアモンドダスト	3	水屬性的全體攻擊	30	2
蒼海龍	5	水屬性的單體強大攻擊	80	4
グランドストリーム	1	土屬性的全體弱攻擊	20	1.5
メテオストライク	3	土屬性的全體攻擊	30	2
黃金龍	5	土屬性的全體強攻擊	80	3
ダートDA		ドラグーンアディショナル攻擊		2
ラヴィッツDA		ドラグーンアディショナル攻擊		2
シェーナDA		ドラグーンアディショナル攻擊		1
ロゼDA		ドラグーンアディショナル攻擊		2
ハッシェルDA		ドラグーンアディショナル攻擊		2
アルバートDA		ドラグーンアディショナル攻擊		2
メルDA		ドラグーンアディショナル攻擊		2
コンゴールDA		ドラグーンアディショナル攻擊		2
ミランダDA		ドラグーンアディショナル攻擊		2
神龍ダートDA		ドラグーンアディショナル攻擊		4
スターチルドレン	2	光屬性的全體弱攻擊	20	1
ムーンライト	1	單體HP回復＋復活＋正常化	10	−
ヘブンズゲイト	3	全體HP回復＋復活＋正常化	30	−

■スターダスト獲得地點一覽

セレスの村	墓
王都ベール	井
王都ベール	乘著小船到隱藏房間的[illegible]頭
王都ベール	餐具櫃
王都ベール	面前放槍的地方
インデルス城	畫面上方鍛冶店的爐灶
インデルス城	左上角排著樂器的地方
ホークスの町	暖爐的裡面
ホークスの町	畫面左邊的廢物堆附近
濕地帶	第7[illegible]砦裡，床旁邊的暖爐裡面
商業都市ロアン	爬過中間的書架下樓梯之後有個爐灶的裡面
商業都市ロアン	舞廳的[illegible]鎧甲
商業都市ロアン	門旁邊的壺
商業都市ロアン	左邊的籠子
帝都カザス	入口附近的木桶裡
帝都カザス	2F的垃圾堆裡
帝都カザス	武器店旁邊的牆壁
帝都カザス	路盡頭最裡面的書架
帝都カザス	入口附近的木桶裡
帝都カザス	在往左邊通路的木桶裡
王都フレッツ	在教會下方二層樓建築物的洗好的衣服裡面
王都フレッツ	望遠鏡的裡面
王都フレッツ	畫面左下的架子上
王都フレッツ	畫面左下附近一個插著武器的箱子裡面
王都フレッツ	畫面右側的雕像
ツィンキャッスル	占星室（畫面右側的小房間）的物品

ツィンキャッスル	左邊泉水的裡面
花の都ドナウ	流理台的下面
花の都ドナウ	燭台（右）的底部
巨人の里	畫面右下的水管
クィーン・フューリー號	畫面中央手推車的裡面
クィーン・フューリー號	欄杆的中間右邊的櫥櫃
リディエラの村	右下方的畫
フューノの町	樓梯舞廳下面的樽裡面
フューノの町	2F的魚簍的裡面
水の都ファーニ	滑台下面的金盆子
水の都ファーニ	武器道具店前面擺著物品的地方
王都デニングラード	武器道具店前面擺著物品的地方
王都デニングラード	武器道具店前面擺著物品的地方
王都デニングラード	治療院最裡面有機械的地方
クリスタルパレス	左邊通路的盡頭
クリスタルパレス	到轉送裝置之間連續的通路前（過不去）
慘劇の村ニート	檯燈
有翼人の村	右邊的架子
有翼人の村	連續到2F轉送裝置附近的綠色的光
帝都ベルウェブ	畫面中央的浮雕的附近
春風町ウララ	花裡面
春風町ウララ	花壇和噴水池裡面
春風町ウララ	武器店的右上附近（壺等等）
邊境の村ルジュ	壺裡面



龍魂騎士中的怪物們

名稱	HP	攻擊力	魔法攻擊力	速度	防禦力	魔法防禦	攻擊迴避	魔法迴避	經驗值	取得金錢	取得物品	落下率	備考	屬性	即死	毒	暈眩	恐怖	混亂	反擊
ヘルライナ監獄兵	150	19	19	50	100	100	0	0	20	5	モーニングスター	2		炎	○	○	○	○	○	○
サンドラ兵	80	9	13	70	80	120	0	0	11	4	サン・ラプソディ	8		土	○	○	○	○	○	○
ヘルライナ監獄兵	12	4	4	50	100	100	0	0	6	3		0		炎	○	○	○	○	○	○
マンティス	25	8	6	50	150	75	0	0	12	2	石つぶて	8		土	○	○	○	○	○	○
シザーハンズ	100	37	26	60	200	50	0	0	40	6	メテオフォール	8		土	○	○	○	○	○	○
スピンヘッド	480	45	64	60	80	160	0	0	99	10	心の清め	8		無	—	—	—	—	—	—
サンドワーム	1800	100	71	50	80	80	0	0	168	17	スピリットポーション	8		土	○	○	○	○	○	—

名稱	HP	攻擊力	魔法攻擊力	速度	防禦力	魔法防禦	物理回避	魔法回避	經驗值	取得金錢	取得物品	取得率	備考	屬性	即死	毒	麻痺	恐怖	混亂	反擊
シードラ	45	9	13	70	80	120	20	0	14	3	バーンナウト	10		炎	○	○	○	○	○	○
ランドスケーター	390	58	63	60	100	120	10	0	88	11	スピアフロスト	8		水	○	○	○	○	○	○
ビースティドラゴン	420	80	48	50	130	90	0	0	110	11	雲散霧消	8		風	○	○	○	○	○	○
マンティコア	1200	90	102	50	150	160	0	0	216	20	化石の清め	8		闇	○	○	○	○	○	—
ゴブリン	5	2	3	40	120	120	0	0	4	2	爆裂の石	10		炎	○	○	○	○	○	○
ミノタウロス	1200	103	73	50	160	100	0	0	180	16	ヘビーメイス	2		土	○	○	○	—	○	○
ハイパースケルトン	1200	114	81	60	180	80	0	0	204	18	戰慄の槍	2		闇	—	—	—	—	—	—





名稱	HP	攻擊力	魔法攻擊力	速度	防禦力	魔法防禦	回避率	魔法回避	經驗值	取得金錢	取得道具	盜取率	備考	屬性	即死	毒	睡眠	恐怖	混亂	反擊
バジリスク	820	97	97	50	100	100	0	0	150	17	化石の清め	8		土	○	○	○	○	○	○
フラビー・トロル	700	65	38	50	60	60	0	0	84	10	ナイトシールド	2		土	○	○	○	○	○	—
エビルスパイダー	50	9	7	60	80	60	0	0	12	4	天使の祈り	8		土	○	○	○	○	○	○
うにぐも	150	31	31	60	180	100	0	0	40	6	ポイズンニードル	8		雷	○	○	○	○	○	○
怪力男	100	21	15	60	120	80	0	0	18	3	浴パワーリスト	2		土	○	○	○	○	○	○
ドラゴンフライ	370	35	35	80	120	120	0	0	48	7	天使の祈り	8		雷	○	○	○	○	○	○
ヘルハウンド	150	20	33	60	80	160	5	0	20	3	バーンナウト	8		炎	○	○	○	○	○	○



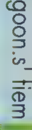
名稱	HP	攻擊力	魔法攻擊力	速度	防禦力	魔法防禦	攻擊迴避	魔法迴避	經驗值	取得金錢	取得道具	[illegible]	備考	屬性	即死	毒	暈眩	恐怖	混亂	反擊
死神	250	56	40	50	120	60	0	0	66	10	靈散霧消	8		闇	—	○	—	—	—	○
リザードマン	50	17	14	50	160	40	0	0	18	5	ビーストファング	2		土	○	○	○	○	○	○
ホワイトエイプ	600	91	65	50	120	80	0	0	144	17	ヒールポーション	8		土	○	○	○	○	○	○
アサシンコック	4	2	3	50	100	120	10	0	5	2	ヒールポーション	10		風	○	○	○	○	○	○
マーマン	60	11	13	60	100	80	0	0	15	4	スピア	2		水	○	○	○	—	○	○
グレアー	400	38	53	70	80	120	10	0	70	6	心の清め	8		水	○	○	○	○	○	○
バーサクマウス	4	2	2	50	80	120	10	0	3	1	ヒールポーション	10		闇	○	○	○	—	○	○



名稱	HP	攻擊力	魔攻擊力	速度	防禦力	魔法防禦	攻擊迴避	魔法迴避	經驗值	取得金錢	取得道具	出現率	備考	屬性	即死	毒	暈眩	恐怖	混亂	反擊
ドラゴンソルジャー	610	137	97	50	160	100	0	0	180	20	ナイトシールド	2		土	○	○	○	○	○	○
アースシェイカー	250	42	31	50	140	60	0	0	48	5	フェイントハンマー	8		土	○	○	○	○	○	○
吸血キウイ	20	5	7	70	80	120	0	0	8	3	ヒールポーション	8		闇	○	○	○	○	○	○
マイコニド	45	7	15	80	80	180	20	0	11	3	体の清め	8		土	○	—	○	○	○	○
ロック	260	37	31	60	100	30	0	0	44	8	ダウンバースト	8		風	○	○	○	○	○	—
ノーム	320	60	53	50	160	70	0	0	108	14	ヒールポーション	8		土	○	—	—	—	—	○
ボーリング	500	79	56	60	160	80	0	0	132	14	攻擊玉	8		無	○	—	—	—	—	○

名稱	HP	攻擊力	魔法攻擊力	速度	防禦力	魔法防禦	攻擊迴避	魔法迴避	經驗值	取得金錢	取得物品	掉落率	備考	屬性	即死	毒	暈眩	恐怖	混亂	反擊
フリージングナイト	450	63	77	50	120	160	0	0	110	9	フェイタルブリザード	8		水	○	—	—	—	—	○
ファイアスピリット	33	11	15	60	100	160	20	20	13	4	精霊のマント	2		炎	○	—	—	—	—	○
マッドスカル	999	120	106	65	250	100	0	0	400	17	イナヅマコレダー	8		雷	—	—	—	—	—	○
ランファスト	80	14	14	60	100	80	0	0	16	4	体の清め	10		雷	○	○	○	○	○	○
カンブリアデイフライ	650	65	86	70	100	140	10	0	112	10	体の清め	8		風	○	—	○	○	○	—
ワイバーン	680	80	69	80	160	100	20	0	120	15	ダウンバースト	8		風	○	○	○	○	○	—
トレント	6	3	3	30	160	40	0	0	4	3	石つぶて	10		土	○	○	○	○	○	○







名稱	HP	攻擊力	魔法攻擊力	速度	防禦力	魔法防禦	攻擊迴避	魔法迴避	經驗值	取得金錢	取得道具	取得率	備考	屬性	即死	毒	暈眩	恐怖	混亂	反擊
スプリングヒッター	500	72	68	70	150	80	0	0	117	7	ヒールフォグ	8		無	○	—	—	—	—	○
ギロチン	777	110	93	60	150	120	0	0	160	13	ヒールブリース	8		[illegible]	○	—	—	—	—	○
ターミネーター	540	80	58	80	120	80	0	0	143	10	雲散霧消	8		無	○	—	—	—	—	○
オーパーツ	4	1	1	150	100	100	50	50	0	200	スピリットポーション	100	[illegible]	無	—	—	—	—	—	○
フェアリー	400	45	64	70	80	150	10	10	81	8	サン・ラプソディ	8		光	○	○	○	○	○	○
パック	380	53	53	60	100	120	0	0	90	12	踊り子の指輪	2		土	○	○	○	○	○	○
モール	20	7	6	50	160	80	0	0	11	3	天使の祈り	8		土	○	○	○	○	○	○

名稱	HP	攻擊力	魔法攻擊力	速度	防禦力	魔法防禦	攻擊迴避	魔法迴避	經驗值	取得金錢	取得道具	反擊率	備考
スクリームバット	15	6	8	70	80	120	20	0	8	2	ヒールポーション	8	
サッキュバス	550	68	68	60	100	150	0	0	130	14	プラチナネックレス	2	
マンモス	1600	89	63	50	80	60	0	0	132	15	フェイントハンマー	8	
メタルファング	820	83	118	70	80	120	5	0	135	14	ビーストファン	2	
疾風いたち	400	56	79	70	80	100	20	[illegible]	96	7	レイブツイスター	8	
手負いのくま	700	70	50	60	140	40	0	0	96	20	攻擊玉	8	
ラブターチック	150	26	26	80	80	30	20	0	32	5	心の清め	8	

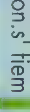
名稱	屬性	即死	毒	暈眩	恐怖	混亂	反擊
スクリームバット	闇	○	○	○	○	○	○
サッキュバス	闇	○	○	○	○	○	○
マンモス	土	—	○	○	○	○	—
メタルファング	雷	○	○	○	○	○	○
疾風いたち	風	○	○	○	○	○	○
手負いのくま	土	○	○	○	—	○	○
ラブターチック	風	○	○	○	○	○	○





怪物	HP	攻擊力	魔法攻擊力	速度	防禦力	魔法防禦	攻擊迴避	魔法迴避	經驗值	取得金錢	取得道具	掉落率	備考	屬性	即死	毒	睡眠	恐怖	混亂	反擊
フライングラット	300	43	61	60	80	120	20	0	64	8	天使の祈り	8		風	○	○	○	○	○	○
レインボーバード	4	1	1	120	100	100	0	0	3000	0	虹色のドレス	10		無	—	—	—	—	○	○
リビングスタチュー	64	15	15	50	160	80	0	0	20	4	爆裂の石	8		土	○	—	—	—	—	○
マッドマン	1300	97	83	60	100	80	0	0	165	8	体の清め	8		土	○	○	○	○	○	○
野人	900	79	65	50	100	60	0	0	120	12	ギガントリンク	2		雷	○	○	○	○	○	○
ガーゴイル	120	17	18	70	80	160	0	0	17	5	ダークミスト	8		闇	○	○	○	○	○	○
クレセントビー	20	6	6	60	100	100	20	0	10	2	スピンゲイル	8		風	○	○	○	○	○	○

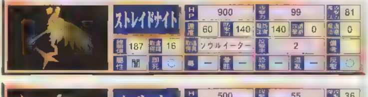
名稱	HP	攻擊力	魔法攻擊力	速度	防禦力	魔法防禦	攻擊回避	魔法回避	經驗值	取得金錢	取得道具	掉落率	備考	屬性	即死	毒	昏眩	恐怖	混亂	反擊
ダレル	800	51	89	70	80	250	0	0	120	8	ヒールフォグ	10		水	○	○	○	○	○	○
スパイキービートル	600	86	71	60	160	120	0	0	140	14	攻擊玉	8		土	○	○	○	○	○	○
スラッグ	1500	100	90	60	100	100	0	0	180	11	心の清め	10		土	○	○	○	○	○	○
ウィッチ	450	58	96	60	80	200	0	5	104	12	天使の祈り	8		光	○	○	○	○	○	○
アグリバルーン	45	7	7	60	70	200	0	0	10	3	ポイズンガード	2		風	○	○	○	○	○	○
マキシマムボルト	700	96	83	60	160	60	0	0	156	17	イナツマコレダー	8		雷	○	—	—	—	—	○
クリスタルゴーレム	200	20	21	80	120	160	0	0	22	9	サファイアブローチ	2		光	—	—	—	—	—	○





名稱	HP	攻擊力	魔攻擊力	速度	防禦力	魔防法術	攻避	魔避	經驗值	取得金額	取得道具	反擊率	備考	屬性	即死	毒	暈眩	恐怖	混亂	反擊
ロッキータートル	700	60	63	50	200	80	0	0	99	13	ガードメダリオン	2		土	○	○	○	○	○	○
クロコダイル	40	12	11	50	160	50	0	0	17	2	石つぶて	8		水	○	○	○	○	○	○
エリマキトカゲ	160	26	34	80	100	120	5	0	36	7	ヒールポーション	8		土	○	○	○	○	○	○
マジシャン・ボギー	1000	40	48	70	80	160	0	0	72	8	マジカルハット	2		闇	○	○	○	○	○	○
トリケラトプス	4000	150	60	80	160	100	0	0	2000	40	グラビティグラバー	8		土	—	○	○	○	○	—
スターンフィッシュ	1070	89	73	80	160	100	0	0	165	18	フローズンジェット	8		水	○	○	○	○	○	—
フォレストランナー	450	50	50	80	80	120	10	0	88	10	回復玉	8		風	○	○	○	○	○	○

名前	HP	攻撃力	魔法攻撃力	速度	防御力	魔法防御	攻撃回避	魔法回避	経験値	取得金額	取得道具	反撃率	備考	属性	即死	毒	気絶	恐怖	混乱	反撃
マグマフィッシュ	30	9	13	80	80	120	20	0	10	2	ヒールポーション	10		炎	○	○	○	○	○	○
スカッドシャーク	500	73	73	60	130	120	0	0	150	13	体の清め	8		水	○	○	○	○	○	—
スクリューシェル	200	50	53	60	200	50	0	0	63	8	ヒールポーション	8		水	○	○	○	○	○	○
ポットベリー	700	85	102	60	120	100	0	0	144	8	ヒールブリース	8		土	○	○	○	○	○	○
ストレイドナイト	900	99	81	60	140	140	0	0	187	16	ソウルイーター	2		闇	○	—	—	—	—	○
バーサーカー	500	55	36	60	30	50	0	0	55	5	活力のふんどし	2		闇	○	○	○	—	—	○
プロフェッサ	999	65	93	70	100	180	10	0	176	18	賢者のマント	2		風	○	○	○	○	○	○



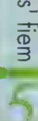






名稱	HP	攻擊力	魔法攻擊力	速度	防禦力	魔法防禦	攻擊回避	魔法回避	經驗值	取得金錢	取得道具	反擊率	備考	屬性	即死	毒	暈眩	恐怖	混亂	反擊
サイケドルイド	2500	60	121	60	100	160	0	5	638	28	スペクトルフラッシュ	8		光	—	—	—	—	—	○
ギャングスター	350	50	36	70	120	100	0	0	60	4	盜賊の指輪	2		土	○	○	○	○	○	○
クラフティシーフ	250	36	31	80	100	80	5	0	50	6	石つぶて	8		闇	○	○	○	○	○	○
アンデット	711	90	81	70	100	60	0	0	153	13	心の清め	8		闇	○	○	—	—	—	○
スケルトン	250	40	40	60	100	100	0	0	60	7	ブロードソード	2		闇	○	○	○	○	○	○
ウィルオウィスプ	200	34	48	80	80	180	20	0	48	4		0		炎	○	○	○	○	○	○
咒いのつぼ	4	1	1	200	100	100	0	0	300	0	ナイトレイド	100	[illegible]	無	—	—	—	—	—	○

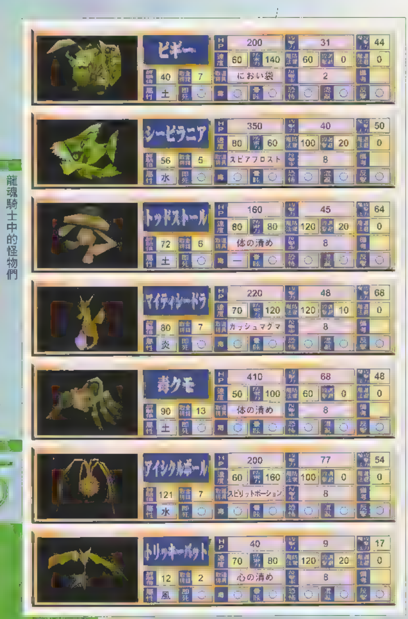
名稱	HP	攻擊力	魔法攻擊力	速度	防禦力	魔法防禦	攻擊迴避	魔法迴避	經驗值	取得金額	取得道具	反擊率	備考	屬性	即死	毒	暈眩	恐怖	混亂	反擊
食人花	160	14	14	80	100	100	0	0	20	8	天使の祈り	8		闇	○	○	○	○	○	—
カクタス	400	75	75	60	150	150	0	0	126	121	回復玉	15		土	○	○	○	○	○	○
マンドラゴラ	120	12	17	60	60	120	0	0	15	3	サン・ラプソディ	8		水	○	○	○	○	○	○
マーメイド	500	50	65	60	80	140	0	0	77	11	スピリットポーション	8		水	○	○	○	○	○	○
サラマンダー	40	13	12	50	140	60	0	0	17	3	サン・ラプソディ	8		炎	○	○	○	○	○	○
ユニコーン	1760	86	121	60	140	160	0	0	380	17	ヒールレイン	2		光	○	○	○	○	○	○
オーク	30	8	6	60	120	40	0	0	10	2	ダークミスト	8		闇	○	○	○	○	○	○



名稱	HP	攻擊力	魔法攻擊力	速度	防禦力	魔法防禦	攻擊迴避	魔法迴避	經驗值	取得金錢	取得道具	反擊率	備考	屬性	即死	毒	暈眩	恐怖	混亂	反擊
ダークエルフ	500	50	50	70	70	180	0	0	80	12	化石の滴め	8		闇	○	○	○	○	○	○
ヘビードラゴン	300	56	56	60	140	80	0	0	100	9	心の清め	8		雷	○	○	○	○	○	○
ハーピー	750	85	80	60	120	160	10	0	192	16	パニックベル	8		風	○	○	○	○	○	○
キュートキャット	800	80	102	70	140	180	5	5	162	17	踊り子の靴	2		雷	○	○	○	○	○	○
アローショーター	210	37	37	60	100	100	0	0	32	8	困惑の弓矢	2		土	○	○	○	○	○	○
レッドホット	50	11	11	60	100	100	0	0	14	2	心の清め	8		炎	○	○	○	○	○	○
スペクター	333	81	120	75	100	250	50	0	170	10	ミッドナイトテラー	8		闇	○	○	○	○	○	○

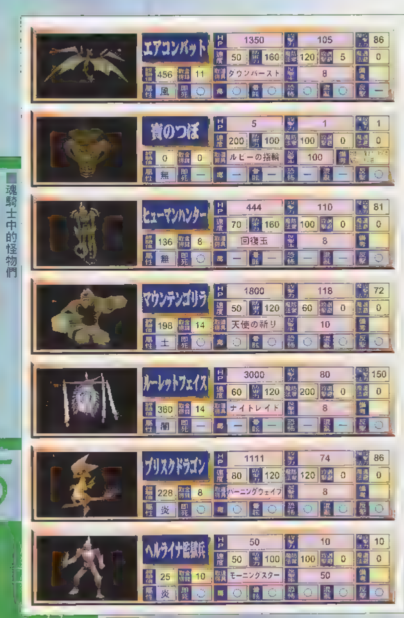


名称	HP	攻撃力	魔法攻撃力	速度	防御力	魔法防御	攻撃回避	魔法回避	経験値	取得金額	取得道具	取得率	備考	属性	即死	毒	昏睡	恐怖	混乱	反撃
サンドラ特殊兵	420	27	29	80	100	120	10	0	30	10	ガッシュマグマ	8		闇	—	—	—	—	—	○
サンドラ兵	200	24	24	50	100	100	0	0	24	5	ヒールポーション	20		炎	○	○	○	○	○	○
スライム	25	7	6	50	80	60	0	0	11	2	体の清め	10		土	○	○	○	○	○	○
チキンファイター	100	17	22	60	80	120	10	0	16	3	心の清め	8		炎	○	○	○	○	○	○
キラーバード	200	26	34	80	80	120	0	0	36	4	パニックベル	8		闇	○	○	○	○	○	○
エピデミックラット	80	13	18	80	60	120	10	0	14	2	体の清め	8		土	○	—	○	○	○	○
スティンガー	80	31	31	70	70	120	20	0	38	4	体の清め	8		風	○	—	○	○	○	○



怪物	HP	攻撃力	魔法攻撃力	速度	防御力	魔法防御	攻撃回避	魔法回避	経験値	取得金額	取得道具	入手率	備考	属性	即死	毒	暈眩	恐怖	混乱	反撃
ピギー	200	31	44	60	140	60	0	0	40	7	におい袋	2		土	○	○	○	○	○	○
シーピラニア	350	40	50	80	60	100	20	0	56	5	スピアフロスト	8		水	○	○	○	○	○	○
トッドストール	160	45	64	80	80	120	20	0	72	6	体の清め	8		土	○	—	○	○	○	○
マイティシードラ	220	48	68	70	120	120	10	0	80	7	カッシュマグマ	8		炎	○	○	○	○	○	○
毒クモ	410	68	48	50	100	60	0	0	90	13	体の清め	8		土	○	○	○	○	○	○
アイシクルボール	200	77	54	60	160	100	0	0	121	7	スピリットポーション	8		水	○	○	○	○	○	○
トリッキーバット	40	9	17	70	80	120	20	0	12	2	心の清め	8		風	○	○	○	○	○	○

名稱	HP	攻擊力	魔攻力	速度	防禦力	魔防禦	物理迴避	魔法迴避	經驗值	取得金錢	取得道具	掉落率	備考	屬性	即死	毒	暈眩	恐怖	混亂	反擊
ミスター・ボーン	440	65	65	60	120	120	0	0	108	10	バスタードソード	2		闇	○	○	○	○	○	○
モスドレッサー	400	61	50	50	120	80	0	0	72	6	ヒールフォグ	8		土	○	○	○	○	○	○
デスパージ	666	93	65	50	120	100	10	0	144	8	雲散霧消	8		闇	—	○	—	—	—	○
スコーピオン	350	86	61	60	220	100	0	0	154	7	ポイズンニードル	8		土	○	○	○	○	○	○
トラップブラント	2100	90	86	60	100	180	0	0	304	14	フロースンジェット	8		水	○	○	○	○	○	—
アクアキング	800	76	73	70	120	160	0	0	135	10	天使の祈	8		水	○	○	○	○	○	○
スカイチェイサー	850	76	76	60	100	100	20	0	128	10	体の清め	8		風	○	○	○	○	○	—



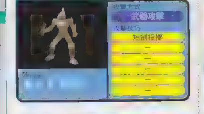
名稱	HP	攻擊力	命中力	速度	防禦力	魔法防禦	攻擊回避	魔法回避	經驗值	取得金錢	取得道具	取得率	備考	屬性	即死	毒	昏睡	恐怖	混亂	反擊
エアコンバット	1350	105	86	50	160	120	5	0	456	11	ダウンバースト	8		風	○	○	○	○	○	—
寶のつぼ	5	1	1	200	100	100	0	0	0	0	ルビーの指輪	100	[illegible]	無	—	—	—	—	—	○
ヒューマンハンター	444	110	81	70	160	100	0	0	136	8	回復玉	8		無	○	—	—	—	—	○
マウンテンゴリラ	1800	118	72	50	120	60	0	0	198	14	天使の祈り	10		土	○	○	○	○	○	○
ルーレットフェイス	3000	80	150	60	120	200	0	0	360	14	ナイトレイド	8		闇	—	—	—	—	—	○
ブリスクドラゴン	1111	74	86	80	120	120	0	0	228	8	バーニングウェイブ	8		炎	○	○	○	○	○	○
ヘルライナ監獄兵	50	10	10	50	100	100	0	0	25	10	モーニングスター	50		炎	○	○	○	○	○	○

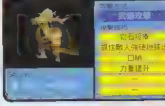
名前	HP	攻撃力	魔法攻撃力	速度	防御力	魔法防御	攻撃回避	魔法回避	経験値	取得金額	取得道具	取得率	備考	属性	即死	毒	暈眩	恐怖	混乱	反撃
サンドラ兵	64	11	11	60	100	100	0	0	14	3	ヒールポーション	8		炎	○	○	○	○	○	○
ヘルライナ監獄上級兵	150	23	19	60	130	80	0	0	24	7	スピア	2		炎	○	○	○	○	○	○
小隊長	160	13	11	70	120	80	0	0	17	3	攻撃玉	100		闇	—	○	○	○	○	○
ブルーバード	5	1	1	120	100	100	50	0	1000	0		0	[illegible]	水	—	—	—	—	—	○
レッドバード	5	1	1	120	100	100	0	50	0	300	朱雀の羽飾り	100	[illegible]	炎	—	—	—	—	—	○
イエローバード	4	1	1	120	100	100	50	20	0	100	身かわしマント	10	[illegible]	土	—	—	—	—	—	○
幸運のつぼ	6	1	1	200	100	100	0	0	1000	100	ムーン・セレネイト	100	[illegible]	無	—	○	—	—	—	○

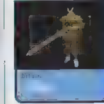
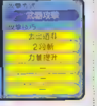


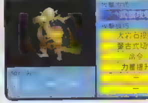
■頭目角色一覽表

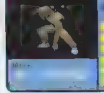
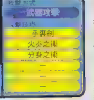




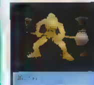
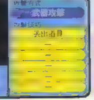




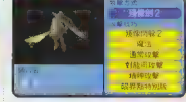


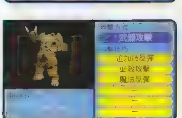





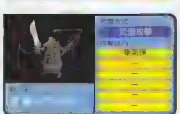
攻略資料 Data 5

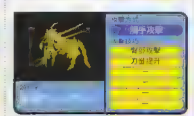

攻擊方式
武器攻擊
攻擊技巧
追加技反彈
雙段攻擊


攻擊方式
殘像劍2
攻擊技巧
殘像閃躲2
魔法
通常攻擊
精神攻擊
臨界點特別版

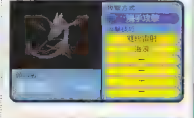

攻擊方式
武器攻擊
攻擊技巧
追加技反彈
必殺攻擊
魔法反彈

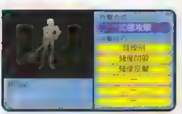

攻擊方式
武器攻擊
攻擊技巧

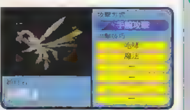

攻擊方式
武器攻擊
攻擊技巧
集氣彈

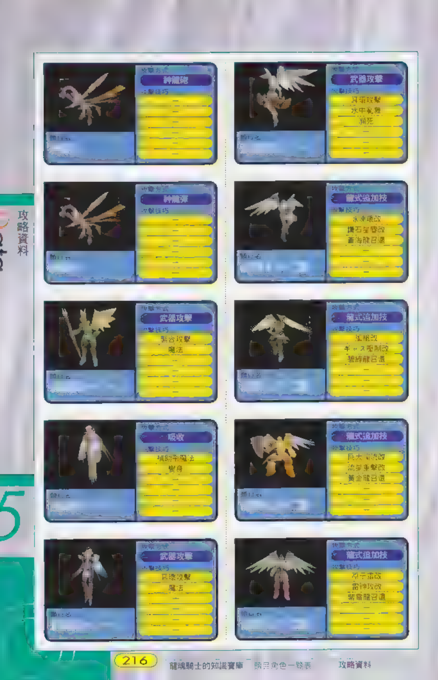

攻擊方式
觸手攻擊
攻擊技巧
背部攻擊
力量提升


攻擊方式
武器攻擊
攻擊技巧
紫電斬
魔法


攻擊方式
觸手攻擊
攻擊技巧


攻擊方式
武器攻擊
攻擊技巧
殘像劍
殘像閃躲
殘像反擊

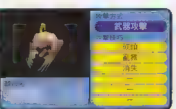

攻擊方式
手腕攻擊
攻擊技巧
咆哮
魔法

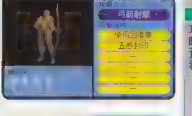


攻略資料
Data
5
神龍砲
武器攻擊
水中戰鬥
龍式追加技
神龍彈
蒼海龍召還
武器攻擊
魔法
龍式追加技
吸收
補助系魔法
變身
龍式追加技
黃金龍召還
武器攻擊
魔法
龍式追加技
雷神攻改


攻擊方式
武器攻擊
攻擊技巧
砍頭
消失

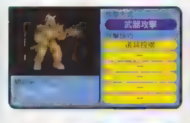

攻擊方式
武器攻擊
攻擊技巧
砍打
反擊防禦
渾身一擊


攻擊方式
武器攻擊
攻擊技巧
砍頭
亂舞
消失

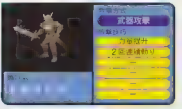

攻擊方式
弓箭射擊
攻擊技巧
五感封印

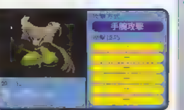

攻擊方式
武器攻擊
攻擊技巧
雙千打


攻擊方式
攻擊技巧


攻擊方式
武器攻擊
攻擊技巧


攻擊方式
波動
攻擊技巧


攻擊方式
武器攻擊
攻擊技巧
2回連續斬り


攻擊方式
手腕攻擊
攻擊技巧

攻略資料

Data

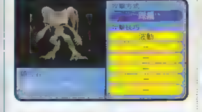
5


攻擊方式
雷射
攻擊技巧


攻擊方式
手腕攻擊
攻擊技巧


攻擊方式
爆炸雷射
攻擊技巧
跳躍


攻擊方式
攻擊技巧
核爆發

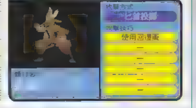

攻擊方式
攻擊技巧
波動


攻擊方式
手腕攻擊
攻擊技巧
槍攻擊


攻擊方式
攻擊技巧


攻擊方式
攻擊技巧
銀河砲


攻擊方式
槍攻擊
攻擊技巧
擴散雷射


攻擊方式
攻擊技巧
使用回遇處



攻擊方式
旋轉
攻擊技巧
爆炸
攻擊方式
魔法
攻擊技巧
回復魔法
時間前進(等級提升)
時間倒退(等級下降)
攻擊方式
手腕攻擊
攻擊技巧
高跳
口臭
睡眠
攻擊方式
武器攻擊
攻擊技巧
混亂攻擊
HP減半攻擊
攻擊方式
牙咬
攻擊技巧
吐出
毒霧
攻擊方式
武器攻擊
攻擊技巧
恐怖攻擊
攻擊方式
通常攻擊
攻擊技巧
火山彈
胸部熱線
叫出火山彈
火山彈飛升
攻略資料
Data
5

攻略資料

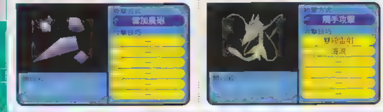
Data

5

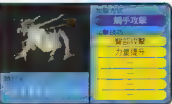
攻擊方式	攻擊技巧
牙咬	雙爪攻擊、飛針、邊吼
指令封印	—
魔法彈飛升	魔法、S火焰、S閃雷、S雪擊、S風擊
魔法	—

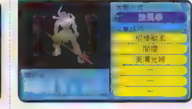


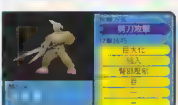




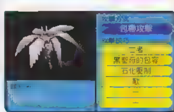


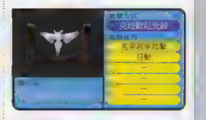

攻擊方式
觸手攻擊
攻擊技巧
臂部攻擊
力量提升


攻擊方式
攻擊技巧
闇櫻

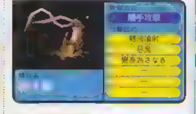

攻擊方式
剪刀攻擊
攻擊技巧
巨大化
插入
臂部壓制
吞


攻擊方式
手で攻撃
攻擊技巧
魔法
克理歐尼生產

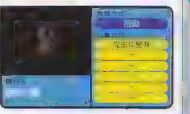

攻擊方式
攻擊技巧
二者
黑聖母的包容
石化壓制
獻


攻擊方式
克理歐尼光線
攻擊技巧
扭動

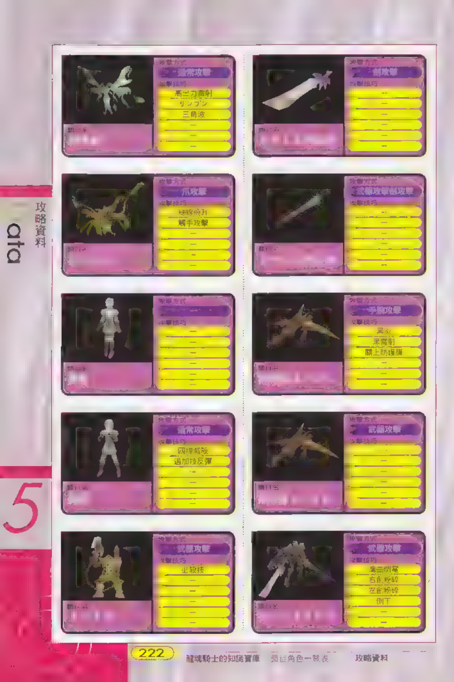

攻擊方式
攻擊技巧
惡之制裁
魔人

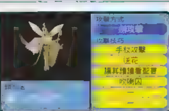

攻擊方式
觸手攻擊
攻擊技巧
惡魔
變身為さなぎ

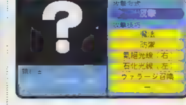

於地上通常攻擊
攻擊技巧
火球
奪魂
死神

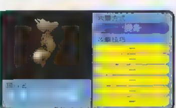

攻擊方式
扭動

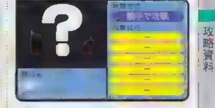
攻略資料 Data 5

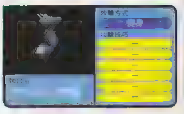

攻略資料
Data
5
攻擊方式
通常攻擊
攻擊技巧
三角波
劍攻擊
爪攻擊
觸手攻擊
手腕攻擊
追加技反彈
武器攻擊
必殺技
倒下

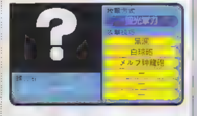

攻擊方式
攻擊技巧
手杖攻擊
送花

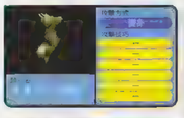

攻擊方式
攻擊技巧
防禦
石化光線（左）
ウァラージ召喚

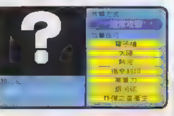

攻擊方式
攻擊技巧


攻擊方式
攻擊技巧

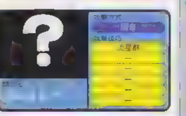

攻擊方式
攻擊技巧

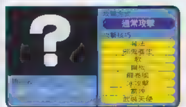

攻擊方式
攻擊技巧
白球砲
メルフ神龍砲

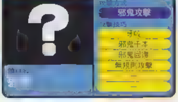

攻擊方式
攻擊技巧


攻擊方式
攻擊技巧
指令封印


攻擊方式
攻擊技巧
龍式反擊技
真エクスプロージョン
真赤眼龍


攻擊方式
攻擊技巧





■各種道具一覽表

●武器

ブロードソード	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

バスタードソード	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

ヒートブレイド	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

ファルシオン	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

マインドクラッシュ	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

フェアリソード	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

クレイモア	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

ソウルイーター	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

アックス	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

トマホーク	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		



バトルアックス							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

グレートアックス							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

インドラの斧							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

レイピア							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

影ぬい							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

ダンシングダガー							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

フランベルジュ							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

グラディウス							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

ドラゴンバスタ							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

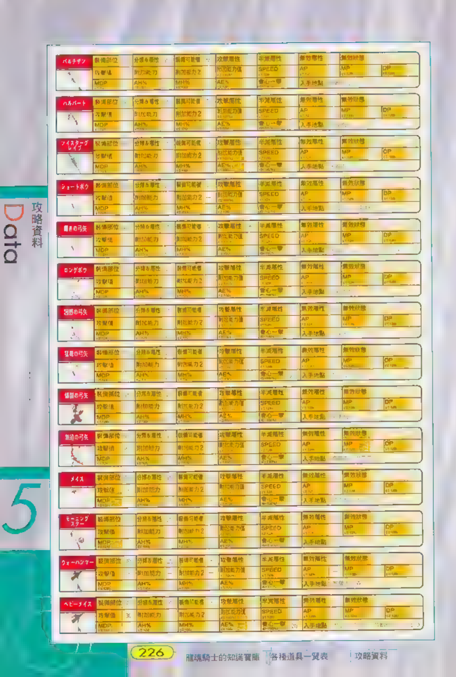
デモンズディレット							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

スピア							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

ランス							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

グレイブ							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

[illegible]の槍							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		



名稱	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點
パルチザン	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ハルバート	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ツイスターグレイブ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ショートボウ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
闇の弓矢	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ロングボウ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
召喚の弓矢	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
猛毒の弓矢	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
傀儡の弓矢	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
無追の弓矢	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
メイス	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
モーニングスター	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ウォーハンマー	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ヘビーメイス	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

攻略資料 Data 5

バッシャ	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

ブリティハンマ	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

アイアンナックル	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

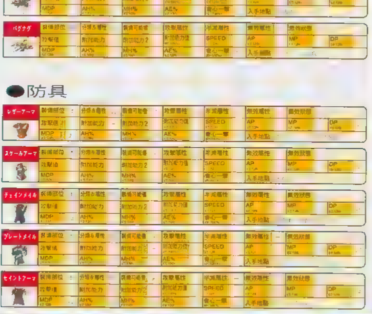
ビーストファング	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

ダイヤモンドクロウ	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

サンダーフィスト	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

[illegible]	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

バグナグ	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		



防具

レザーアーマ	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

スケールアーマ	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

チェインメイル	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

プレートメイル	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

セイントアーマ	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

[illegible]							
装備部位	分類&属性	装備可能者	攻撃属性	半減属性	無効属性	無効状態	
攻撃値	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

[illegible]							
装備部位	分類&属性	装備可能者	攻撃属性	半減属性	無効属性	無効状態	
攻撃値	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

獅子の毛皮							
装備部位	分類&属性	装備可能者	攻撃属性	半減属性	無効属性	無効状態	
攻撃値	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

[illegible]							
装備部位	分類&属性	装備可能者	攻撃属性	半減属性	無効属性	無効状態	
攻撃値	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

ギガントアーマー							
装備部位	分類&属性	装備可能者	攻撃属性	半減属性	無効属性	無効状態	
攻撃値	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

黄金龍の鎧							
装備部位	分類&属性	装備可能者	攻撃属性	半減属性	無効属性	無効状態	
攻撃値	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

修行者の胴着							
装備部位	分類&属性	装備可能者	攻撃属性	半減属性	無効属性	無効状態	
攻撃値	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

闘士の鎧							
装備部位	分類&属性	装備可能者	攻撃属性	半減属性	無効属性	無効状態	
攻撃値	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

達人の胴着							
装備部位	分類&属性	装備可能者	攻撃属性	半減属性	無効属性	無効状態	
攻撃値	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

活力のふんどし							
装備部位	分類&属性	装備可能者	攻撃属性	半減属性	無効属性	無効状態	
攻撃値	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

[illegible]							
装備部位	分類&属性	装備可能者	攻撃属性	半減属性	無効属性	無効状態	
攻撃値	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

クロース							
装備部位	分類&属性	装備可能者	攻撃属性	半減属性	無効属性	無効状態	
攻撃値	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

[illegible]							
装備部位	分類&属性	装備可能者	攻撃属性	半減属性	無効属性	無効状態	
攻撃値	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

[illegible]							
装備部位	分類&属性	装備可能者	攻撃属性	半減属性	無効属性	無効状態	
攻撃値	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

輝きのドレス	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

ローブ	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

白銀龍の鎧	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

暗黒龍の鎧	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

蒼海龍の鎧	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

いにしえの鎧	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

悟りの僧衣	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

虹色のドレス	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

天使の衣	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

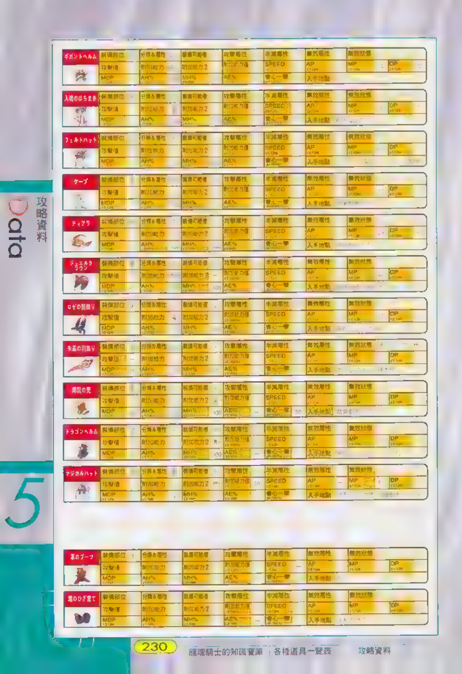
精霊の鎧	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

バンダナ	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

サレット	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

アーメット	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

ナイトヘルム	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		



名稱	装備部位	分類&属性	装備可能者	攻擊属性	半減属性	無效属性	無效狀態	攻擊値	附加能力	附加能力2	附加能力値	SPEED	AP	MP	DP	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點
ギガントヘルム																					
入魂のはちまき																					
フェルトハット																					
ケープ																					
ティアラ																					
ジュエルクラウン																		100			
ロゼの髪飾り																					
朱雀の羽飾り																					
闇獄の冠?																		100		50	
ドラゴンヘルム																		100			
マジカルハット											50										
革のブーツ																					
竜のひざ当て																					

龍門靴	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

革のくつ	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

ソフトブーツ	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

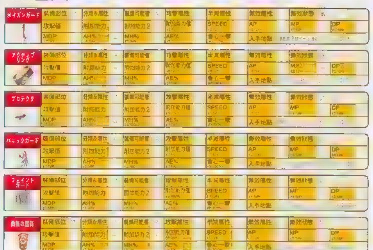
星屑のブーツ	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

マジカルグリーブ	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

踊り子の靴	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

盗賊の靴	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

●道具



ポイズンガード	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

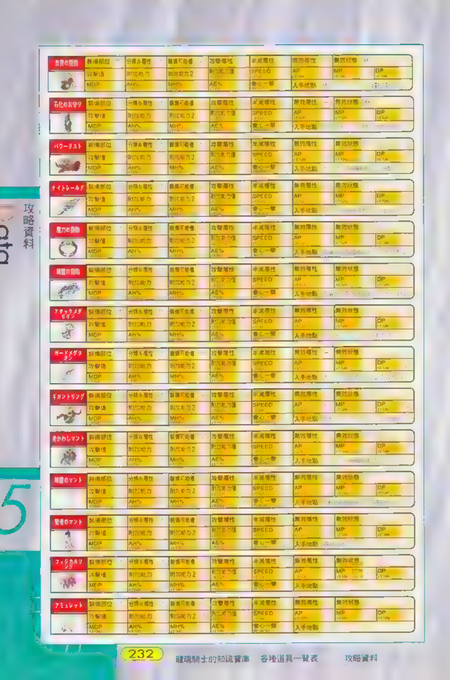
アクティブリング	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

プロテクタ	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

パニックガード	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

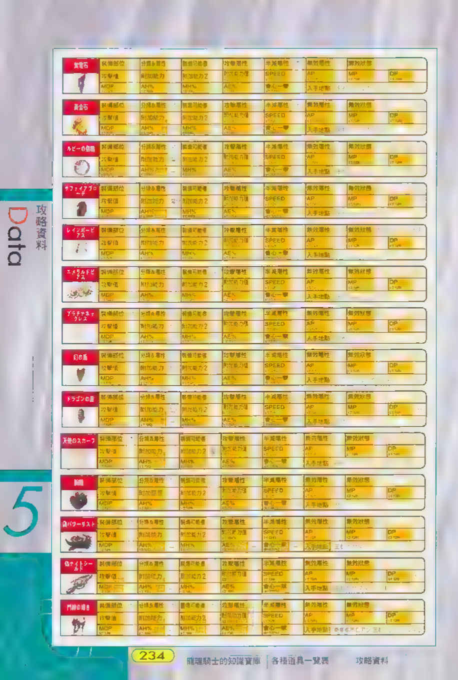
フェイントガード	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		

勇気の護符	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		



道具	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點
自我の腕輪	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
石化のお守り	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
パワーリスト	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ナイトシールド	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
魔力の腕輪	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
暗闇の腕輪	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
アタックメダリオン	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ガードメダリオン	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ギガントリング	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
身かわしマント	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
暗闇のマント	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
賢者のマント	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
フィジカルリング	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
アミュレット	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

道具	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
鬥神のたすき	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
スピリットリング	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
セラピーリング	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
マジカルリング	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
鬥神の護符	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
タリズマン	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
聖者のアンク	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
踊り子の指輪	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
退魔の腕輪	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
赤眼石	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
翡翠石	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
白銀石	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
暗黒石	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
蒼海石	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	


攻略資料
Data
5
黄金石
ルビーの指輪
サファイアブローチ
レインボーピアス
エメラルドピアス
プラチナネックレス
幻の盾
ドラゴンの盾
天使のスカーフ
偽パワーリスト
偽ナイトシールド
裝備部位
分類&屬性
裝備可能者
攻擊屬性
半減屬性
無効屬性
無効狀態
攻擊值
附加能力
附加能力2
附加能力值
SPEED
AP
MP
DP
MDP
AH%
MH%
AE%
會心一擊
入手地點

道具								
門神の面み	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		
爆裂の石	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		
スパークネット	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		
バーンナウト	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值 -	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		
石つぶて	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		
スピアフロスト	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2 -	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		
スピンゲイル	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性 -	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		
攻撃玉	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		
トランスライト	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED -	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		
ダークミスト	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性 -	無效屬性 -	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		
ヒールポーション	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2 -	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		
石化の薬め	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2 -	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點		
心の薬め	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	MDP -	AH%	MH% -	AE%	會心一擊	入手地點		



攻略資料 Data 5

道具							
[illegible]	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
サンダーボルト	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
メテオフォール	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
ガッシュマグマ	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
ダンシングレイ	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
スピリットポーション	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
パニックベル	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
フェイタルブリザード	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
フェイントハンマー	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
ブラックレイン	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
ポイズンニードル	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
ミッドナイトテラー	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
レイヴフイスター	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	
[illegible]	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP / DP
	MDP	AH%	MH%	AE%	會心一擊	入手地點	

天使の祈り	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	入手地點							

魔除けの香水	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	入手地點							

百鬼夜行	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	入手地點							

[illegible]	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	入手地點							

マジックシールド	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	入手地點							

マテリアルシールド	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	入手地點							

サン・ラプソディ	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	入手地點							

[illegible]	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	入手地點							

ヒールフォッグ	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	入手地點							

封印の魔石	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	入手地點							

ヒールレイン	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	入手地點							

ムーン・セレネイド	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	入手地點							

パワーアップ	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	入手地點							



攻略資料

Data

5

パワーダウン							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
入手地點							

スピードアップ							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
入手地點							

スピードダウン							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
入手地點							

におい袋							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
入手地點							

サイケデリックホム							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
入手地點							

バーニングウェイブ							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
入手地點							

フローズンジェット							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
入手地點							

ダウンバースト							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
入手地點							

グラビティグラバー							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
入手地點							

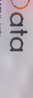
スペクトルフラッシュ							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
入手地點							

ナイトレイド							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
入手地點							

イナズマコレダー							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
入手地點							

ヒールブリーズ							
裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
入手地點							

サイケデリックボムX	裝備部位	分類&屬性	裝備可能者	攻擊屬性	半減屬性	無效屬性	無效狀態	
	攻擊值	附加能力	附加能力2	附加能力值	SPEED	AP	MP	DP
	入手地點							



尖端出版有限公司・超精緻攻略系列003
負 責 人／黃鎮隆
發 行 人／陳希芳
總 監 製／陳輝龍
編輯監製／張偉銘
總 編 輯／陳清淵
企劃主編／洪慶鐘
執行主編／張苑青
美術編輯／蔡淑菁
文字編輯／呂文琴、黃迺淳、楊詠婷、鄭美琴
攻略執行／黃耕霖、胡剛樸、龔易瑋
國際版權室／許麗容、張雅慧
東京事務所：畑山哲哉
劃撥服務：劃撥組TEL：(02)22181582轉分機201
劃撥帳戶：尖端出版有限公司
劃撥帳號：05622663
總 經 銷：農學股份有限公司
地　　址：台北縣新店市寶橋路235巷6弄6號2樓
法律顧問：蕭雄淋律師
地　　址：台北市大安區師大路86巷15號1樓
香港地區總經銷：一代匯集
香港九龍旺角塘尾道64號龍駒企業大廈12樓B室
TEL：(852)2783-8102　FAX：(852)2782-1529
新加坡總代理：
RIO-TECH MAGAZINE DISTRIBUTION 26,
LORONG41,GEYLAND RD SINGAPORE 387837
永達公司
TEL：002-65-96848630
FAX：002-65-7777072

1999年12月初版發行
2000年1月1版2刷
新聞局登記證局版台業字第2680號



建議售價：NT：260
ISBN 957-10-2121-0
00260
9 789571 021218
驚艷—全書240頁彩色特銅紙
完整—龍魂騎士世界完全介紹
剋敵—怪獸、敵物詳盡資料大公開
致勝—頭目必殺招式、剋敵秘法完整披露
秘法—道具、寶物資料用法全數刊載
潛入—獨家
因為有用心　所以有信心
尖端出版
Sharp Point Publishing Co. Ltd
©1999 Sony Computer Entertainment Inc.
"The Legend of Dragoon" and "龍魂騎士救世傳說"
are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
G2
精緻攻略系列003
PlayStation.
龍魂騎士救世傳說
完全攻略本
尖端出版
THE LEGEND OF DRAGOON
龍魂騎士
救世傳說
完全攻略本
PlayStation
獨家授權國際中文版
G2
PS

親愛的讀者
感謝您購買本公司所出版的攻略本，
若是您在閱讀本攻略有任何不懂的地方，
或是您對本攻略本有任何意見，您可以來電詢問：
請打（02）22181582－301攻略專線
攻略詢問時間：下午四點到下午六點

劃撥帳戶：尖端出版有限公司　劃撥帳號：05622683


建議售價：NT：260

ISBN 957-10-2121-0

9 789571 021218 00260

驚艷：全書240頁彩色特銅紙

完整：龍魂騎士世界完全介紹

剋敵：怪獸、敵物詳盡資料大公開

秘法：道具、寶物資料用法全數刊載



因爲有用心 所以有信心

尖端出版
Sharp Point Publishing Co. Ltd

G2 精緻攻略系列003 PlayStation 龍魂騎士救世傳說 完全攻略本 尖端出版

THE LEGEND OF DRAGOON

龍魂騎士 救世傳說

完全攻略本

PlayStation

獨家授權國際中文版